

br. 66

Novembar 2013.

play!
zine

KLAN RUR

COVER STORY

Batman: Arkham Origins



Opisi: Battlefield 4, Beyond: Two Souls, Final Fantasy XIV, PvZ 2, The Wolf Among Us, Football Manager 2014, NBA 2K14, LEGO Marvel...



BROJ 66 – NOVEMBAR 2013.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Filip Nikolić

UREDNICI RUBRIKA:

Filip Nikolić

REDAKCIJA:

Filip Nikolić, Aleksandar "Kojot" Ašković,
Luka Komarovski, Petar Starović, Bojan Jovanović,

SARADNICI:

Nikola Savić, Dimitrije Đorđević,
Dmitar Đ. Aksentijević, Bogdan Diklić, Luka Zlatić

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) --Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!



U OVOM BROJU... | PLAY! 66

UVODNIK.....3

FLASH5

13TH PAGE.....13

PREVIEWS.....17

- **World of Tanks Xbox 360 Edition.....17**
- **Aerena - Clash of Champions.....21**

REVIEWS.....25

- **Batman: Arkham Origins.....26**
- **Battlefield 4.....29**
- **Beyond: Two Souls.....32**
- **Final Fantasy XIV.....35**
- **Plants vs Zombies 2.....39**
- **The Wolf Among Us.....42**
- **Football Manager 2014.....44**
- **NBA 2K14.....46**
- **LEGO Marvel Super Heroes.....48**
- **F1 2014.....50**
- **Goodbye Deponia.....53**
- **Papers, Please.....55**
- **FORCED.....57**
- **Flashback.....60**
- **Skydive: Proximity Flight.....62**

EVENT.....65

- **Logitech Press Event Oktobar 2013..65**



MIX IT • MASH IT • MAKE IT • BREAK IT

*CAPTAIN JACK SPARROW, MR. INCREDIBLE AND SULLEY ARE INCLUDED IN THE STARTER PACK. ADDITIONAL DISNEY INFINITY FIGURES ARE SOLD SEPARATELY.



© Disney. © Disney/Pixar. © Disney Enterprises, Inc. and Jerry Bruckheimer, Inc. The LONE RANGER property is owned by and TM & © Classic Media, Inc., an Entertainment Rights group company. "A", "PlayStation", "Wii", and "Wii U" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 3DS, Wii and Wi U are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.



Uvodnik

Ćao svima,

Pred vama je Novembarski broj Play!-a. Trenutno stanje bi se najlakše moglo opisati kao zatišje pred buru. Krajem meseca stižu next-gen konzole a sa njima veliki broj različitih igara što znači da je pred nama buran period. Što se tiče ovog izdanja preporučujem vam da pogledate opis Battlefield 4.

Dice je ponovo uspeo da napravi jednu od najboljih multiplayer pucačina tako što je ostavio osnovnu mehaniku igranja a celu priču nadogradio sa gomilom detalja koji su se savršeno uklopili međusobno. Na naslovnoj je završio Batman, ne toliko zbog igre (koja je pristojna ali previše slična prethodnim nastavcima) koliko zbog toga što je sam Batman više kul za naslovnu od recimo generičkog vojnika i Battlefield-a. Za ljubitelje trkačkih igara tu je opis najnovije Formule 1 koja vam pored aktuelnih timova i vozača donosi mogućnost da probate neke od najpoznatijih bolida iz duge istorije Formule 1. Tu je i odlični nastavak za Plants vs Zombies koji ako ste voleli prvi deo, jednostavno ne možete imati dovoljno dobar razlog da propustite, imajući u vidu da je igra i besplatna.

Kao i svakog meseca za vas smo spremili veliki broj vesti iz igračke industrije koje su vezane za predstojeće igre, nove konzole ili igrački hardver. Ovo je nezaobilazno štivo za sve koji žele da budu u toku sa najnovijim dešavanjima. Uživajte u novom PLAY!-u i ne zaboravite da posetite i našu Facebook stranicu, u poslednje vreme smo raspoloženi da poklanjamo stvari preko iste :)

Aleksandar Ašković



www.forum.klanrur.rs



**IN CASE
OF FLAME
SIGN OUT**

Watch Dogs odložen za 2014

Datum izlaska za Watch Dogs je pomeren za proleće sledeće godine, saopštili su iz Ubisofta. Svako odlaganje je riskantno ali ovo je zaista velika vest, imajući u vidu da je Watch Dogs igra koje je trebalo da bude jedan od udarnih naslova na next-gen konzolama.

Watch Dogs je trebalo da izđe u novembru što je sada velik broj online prodavnica ostavilo u problemu. Amazon je objavio da svi koji su kupili zajedno PS4 i Watch Dogs, sada će dobiti konzolu a igru mogu kupiti kada se bude pojavi na proleće ili mogu zameniti za neki drugi paket slične vrednosti. Razlog za odlaganje igre je standardan: insistiranje na kvalitetu, dodatno poliranje itd



GTA V zaradio milijardu dolara za samo 3 dana

GTA V nastavlja da obara rekord za rekordom. Cifre su zaista fascinantne. Igra je u prvoj nedelji prodala 2.4 puta više kopija od GTA IV i srušila dosadašnjeg rekordera Call of Duty : Black Ops. Takođe za samo jedan dan prodato je 1.57 miliona kopija igre što je novi rekord jer je prethodni držao gore pomenuti CoD: Black Ops sa 1.41 miliona jedinica.

Zato nas nije začudila izjava iz Rockstar-a koji su objavili da je po njihovim podatcima GTA V zaradio milijardu dolara za samo 3 dana i tako postao apsolutni rekorder u industriji zabave. Iza GTA V je film Avengers kome je trebalo 10 dana za ovaj podvig a prethodni rekorder CoD: Black Ops 2 je „čitavih“ 15 dana bio na tržištu pre nego što je dostigao milijardu.



Stiže Galactic Starfighter, expansion set za SWOTR

Ea je najavio da će igračima ponuditi novi expansion pack za Star Wars: The Old Republic. Galactic Starfighter, kako je ime ovog dodatka, donosi mogućnost da se borite svemirskim brodovima i to 12 na prema 12.

Postojeće nekoliko različitih klasa brodova kao i par desetina lokacija gde ćete moći da se sukobite sa neprijateljem. Tu su klasične mamipare u vidu maskirnih šema, oznaka na brodovima i pilotskih odela. Kako budete napredovali tako ćete za akumulirani XP moći da otključavate poboljšanja za vaš brod (jača oružja, bolje motore itd). Ako imate mesečnu pretplatu već od 3 Decembra se možete oprobati u ovom modu dok će ostalim igračima to postati dostupno 14 Januara (preferred status) i 4 Februara (free-to-play) .



Preminuo Tom Clancy

Tom Clancy, jedan od najpoznatijih pisaca techno-trilera na svetu, preminuo je prvog oktobra nakon kraće bolesti u John Hopkins bolnici blizu Baltimora. Po njegovim knjigama napravljeno je nekoliko uspešnih filmova i popriličan broj video igara. Rainbow Six, Splinter Cell, Ghost Recon su neki od najpoznatijih serijala igara koji su nosile prefiks Tom Clancy's.

Njegove knjige je odlikovala fantastična atmosfera i prilično uverljiv zaplet. Kvalitet samih igara je bio šarolik i većinom je zavisio od razvojnih studija ali veliki broj je bio i vrlo uspešan. Dobar deo je čak uživao i kulturni status među igračima. Tom Clancy je uvek aktivno učestvovao u pravljenju svih igara sa njegovim imenom i često davao sugestije i predloge. Tom Clancy je imao 66 godina.



Warcraft film

Producija Warcraft filma je u punom jeku a sada smo dobili i zvaničan datum izlaska. Legendary pictures će uz pomoć Univerzala pustiti u filmsku distribuciju Warcraft film 18 Decembra 2015. Prema glasinama film se zasniva na noveli The Last Guardian koja je smeštan u period prve Warcraft igre.

Sam Raimi (Spider-man) se prvi prihvatio režiserske palice ali je 2012 napustio projekat a na njegovo mesto je došao Duncan Jones (Mesec, Izvorni kod) koji je gamer i veliki ljubitelj Warcraft serijala. Za sada se ne zna ko će činiti ostatak filmske ekipe.



Square Enix omogućio besplatan prelazak sa PS3 verzije FF 14 na PS4

Square Enix je nedavno objavio da će omogućiti besplatan prelazak svima igračima koji poseduju Final Fantasy 14 sa PS3 na PS4 verziju. Svi igrači koji poseduju PS3 verziju FF 14 će moći da besplatno prenesu svoj nalog na PS4 ali neće moći da se vrate na PS3 kasnije. Takođe kada jednom prenesete nalog na PS 4 verzija za PS 3 prestaje da funkcioniše.

PS4 verzija će raditi u Full HD modu i podržavaće upotrebu tastature i miša i po rečima Naoki Yoshida neće se ni malo razlikovati od PC verzije.



Call of Duty: Ghosts noviteti

Call of Duty: Ghosts je prvi naslov iz CoD serijala koji je dobio oznaku PEGI 16, tj moći će da ga kupe osobe starije od 16 godina.

Poslednjih nekoliko CoD igara su imale oznaku PEGI 18 ali očigledno je da Activision želi da izvuče što je više moguće iz ove franšize i učini je dostupnom većem broju potrošača.

CoD: Ghosts neće biti tako linearan kao njegovi prethodnici. Igrači su većinom linearost i predvidljivost istakli kao najveće zamerke ovoj franšizi pa su u Cod: Ghosts developeri pokušali da vam daju višestruke izbore. U nekim nivoima neće biti čak ni markera kuda treba ići već se sve ostaviti igraču na volju. Takođe stealth pristup će sada biti dodatno stimulisan i nagrađivan od strane igre. CoD: Ghosts izlazi 6 Novembra 2013



Crveni krst pozvao na poštovanje Ženevske konvencije u video igrama

Nedavno se Svetski Crveni Krst oglasio saopštenjem da bi u igrama trebalo da se poštuju pravila Ženevske konvencije, tj da ne bi trebalo da bude mučenja, pucanja u ranjenike, krađe vojničkih pločica i tako dalje. Predstavnik Crvenog Krsta je istakao da su igre evoluirale kao medijum te da mogu imati uticaja na mlade generacije ljudi koji odlaze u vojsku.

CEO Bohemia Interatctive, Marek Spanel, kaže da su oni implementirali mehanizam koji obeshrabruje takvo ponašanje. Ako pucate na civile ili svoje saborce ili se ponašate protivno pravilima ratovanja onda će prijateljske trupe pripucati na vas. Predstavnik Infinty Ward (Call of Duty) je sa druge strane rekao da oni ne prave igru već filmsko iskustvo te stoga smatraju da nije potrebno da se preterano pridržavaju ovih pravila.



GTA V online problemi

Prodaja GTA V je premašila sva očekivanja Rockstar-a pa im je odmah bilo jasno da će početak multi-player biti vrlo komplikovana stvar.

Iako su proširili broj dostupnih servera, ni ovaj potez nije bio dovoljan da bi sve prošlo glatko.

Igrači su prijavili niz različitih problema od onih standardnih da ne mogu da se uloguju ili da pristupe Rockstar cloud-u gde su im smešteni podaci do onih bizarnijih da prilikom učitavanja nekog događaja završe u beskonačnom loop-u. Jedan od najvećih problema je bio nestanak karaktera a sa njim bi nestao sav vaš progres, tj odigrane misije, zarađen novac, odeća, oružja itd. Pored toga dešavalo se i da vam nestanu kola iz garaže što je stvarno ironičan obrt ukoliko u vidu imamo tematiku same igre.

Rockstar je uspeo da popravi većinu ovih bug-ova dosadašnjim patch-evima a u želji da se izvini svakome će uplatiti 500 000 in-game dolara kao neku vrstu obeštećenja za pretrpljene muke. Da bi ste se kvalifikovali za ovu nadoknadu, morali ste bar jednom da se igrate online tokom Oktobra. Ova cifra će biti isplaćena iz dva puta jer Rockstar želi da minimizuje udarac ekonomiji unutar igre.



Konami se izvinio vlasnicima Xbox 360 verzije PES 2014!

Izgleda da neke kompanija nisu savladale umetnost patch-ovanja svojih naslova na konzolama. Konami već neko vreme muči muku sa PES 2014 i njegovom online komponentom. Naime da bi igrači mogli da igraju preko interneta moraju da instaliraju patch.

Na žalost od 30 do 50 % igrača ne uspeva da primeni isti jer sistem zaključi da skinuti fajl nije dobar, pukne im download i nakon toga ne može da se nastavi itd. Da to nije sporadičan slučaj pokazuje Konami-jevo izvinjenje koje je uputio svim korisnicima Xbox 360 kod kojih je ovaj problem najviše izražen.

Odgovorni iz Konami-ja su saopštili da tesno rade sa Microsoft-om na rešavanju ovog problema i da ubrzano spremaju novi patch (nadamo se da će taj igrači moći uspešno da skinu) koji će rešiti sve ove nevolje.

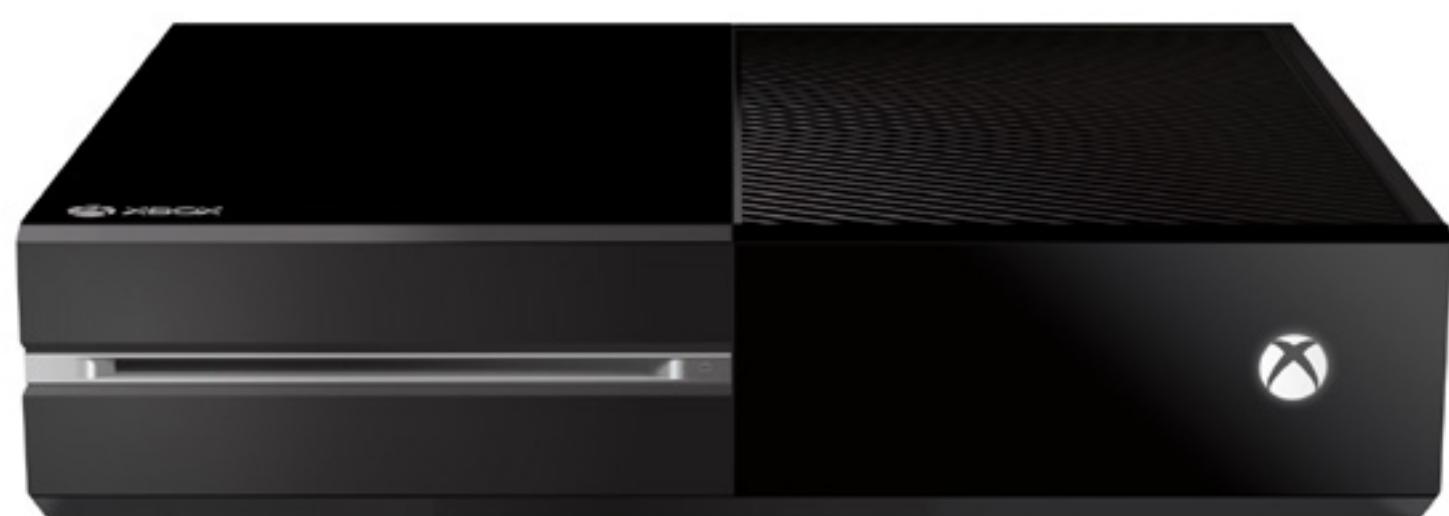


Xbox One dizajniran samo za horizontalni položaj

Albert Panello iz Microsofta je svojom izjavom upozorio buduće kupce da ako se odluče da Xbox One drže u vertikalnom položaju to "rade na sopstveni rizik".

On je dodao da nije u pitanju sistem za hlađenje već slot loading drive koji nije predviđen da funkcioniše u vertikalnom položaju. Panello je takođe rekao: "Došli smo do saznanja da verovali ili ne 80 procenata ljudi drži Xbox 360 u horizontalnom položaju".

Xbox One izlazi 22. novembra u 13 zemalja.



Warface kontraverze!

Nekada je bilo mnogo lakše dizajnerima igara. Bili su to zaluđenici koji su pravili igre za druge zaluđenike a ocenjivali su ih treći zaluđenici. A onda su došli astronomski profiti, korporacije i javno mnjenje. Crytek se našao na meti kritika da su modeli žena u njihovoj novoj free-to-play pucačini Warface previše seksistički, da su grudi predimenzionirane, da uniforme previše otkrivaju itd.

Crytek se brani tezom da su igrači želeli takve skinove i najavio je posebne ženske modele za kinesko tržište. U celoj ovoj zavrzlami čini nam se ne znamo šta je smešnije, da li ljudi koji protestuju zbog seksu ženskih likova ili Crytek koji pravi namenske skinove za kinesko tržište. Warface je trenutno u beta fazi.



Životni vek Xbox One bi trebalo da bude duži od 10 godina

Microsoft očekuje da će Xbox One konzola biti prisutna na tržištu duže od 10 godina. Tokom tog perioda predviđeno je nekoliko update-a hardvera kao i uvođenje nekih noviteta o kojima smo već pisali (virtuelni pomoćnik Cortana itd). Glavni fokus razvojnog tima će biti cloud tehnologije koje će omogućiti jednostavno uvođenje novih opcija. Takođe zvaničnici iz Microsofta su istakli da su vrlo svesni koliko je digitalna distribucija igara značajna i da nameravaju da se dodatno fokusiraju na tu oblast.



Nintendo prestao sa proizvodnjom Wii konzole

Nintendo je objavio da je prestao sa proizvodnjom Wii konzole. Od kada se pojavio na tržištu 2006-e godine, Nintendo Wii je prodat u preko 100 milina primeraka širom sveta. Neki od najpoznatijih hitova su bili Super Mario Galaxy, Metroid Prime Trilogy i The Legend of the Zelda: Skyward Sword.

Zamena za belog mališana koji je mogao mnogo je Wii U koja je takođe i u nazad kompatibilna ali očigledno i ne preterano interesantna kupcima jer u drugom kvartalu 2013 godine prodato samo 160.000 jedinica u celom svetu.



Blizzard All-Stars promenio ime u Heroes of the Storm

Blizzard je još jednom promenio ime za svoju MOBA igru i to iz Blizzard All-Stars u Heroes of the Storm.

Prvobitno je igra trebala da se zove Blizzard DOTA ali je Valve reagovao sa tužbom. Na internetu se inače pojavio i novi trejler za ovu igru iz koga nam je jasna samo jedna stvar: da će se u igri pojaviti svi popularni lizard-ovi likovi. Ostaje nam da sačekamo i vidimo šta zaista Blizzard ima u planu za ovoj naslov.



Produženo trajanje programa "Games with Gold" za Xbox 360

To je džabe i bogu je drago kaže naš narod a očigledno se i drugi slažu sa ovom izrekom. Microsoft je objavio da će produžiti trajanje programa Games with Gold na neodređeno vreme. Games with Gold omogućava igračima Xbox 360, ukoliko imaju Xbox Live Gold pretplatu, da svakog meseca skinu 2 igre besplatno.

Trenutno je preko ove inicijative dostupan Halo 3 a neki od ranijih naslova su bili Assassin's Creed 2 i Fable 3. Games with Gold je trebalo da traje do kraja 2013 godine ali očigledno je da se Microsoft predomislio zbog velikog interesovanja igrača.

Inače u saopštenju za javnost se nigde ne pominje Xbox One pa nije najjasnije da li su ekstenzijom ovog programa obuhvaćene obe konzole (kao što je slučaj kod Sonija sa PS3, PS4 i PS Vita) ili samo Xbox 360.



Mass Effect 4?

Da li ste i vi jedan od onih igrača koji su obožavali Mass Effect serijal? Da li ste i vi brojali dane do trećeg dela i epskog završetka sage? Da li ste i vi nakon završetka poželeli da odete sa bacačem plamena i spalite scenariste?? DA??

Pa naravno, imajući u vidu oanko loš završetak. S obzirom na količinu obožavalaca ovog fantastičnog serijala ne čudi nas što BioWare spremi nastavak. Najveći problem koji imaju je naravno kako da prebrode završetak serijala. Ono što se zna je da u novoj igri neće biti ni Shepard-a ni njegovih saputnika. BioWare Montreal je trenutno zadužen za razvoj igre a nama ostaje da se nadamo da je neće upropastiti kao treći deo.



Clang na ledu

Clang je dramatično promenio način na koji su se pravile i izdavale igre ali ceo sistem je još uvek u povoju i postoje osnovane sumnje da bi mogao izgubiti poverenje javnosti ukoliko veliki broj projekata propadne ili se pokažu kao lažni. Takva situacija se desila nedavno kada je Subtai zamrzao razvoj svoje mačevalačke igre Clang koju je podržao lično Neil Stephenson. Kickstarter projekat je skupio oko 526 000 dolara (cilj je bio 500 K) ali izgleda da to nije bio novac za razvoj već za početak operacije.

Naime Kickstarter fondovi su trebali da omoguće timu da napravi demo verziju sa kojom bi onda našli investitore koji bi im pomogli da završe Clang. Kako se to nije desilo i s obzirom da su potrošili sav novac igra je stavljena na leđa a veliki broj saradnika je morao da nađe druge poslove. Iako je razvojni studio, Subtai, prilično optimističan po pitanju završetka igra i smatra da je ovo samo mala poteškoća na putu, postavlja se pitanje šta je sa ljudima koji su donirali novac i da li će im se taj iznos vratiti.



State of Decay prodat u preko milion primeraka

Undead Labs open-world zombi akcija za Xbox 360, State of Decay, je prodata u preko 1 000 000 primeraka. Za jedan indie studio kao što je Undead Labs ovo je ogroman komercijalni uspeh.

State of Decay je dobila odlične ocene na većini gejming publikacija a očigledno je da i gameri dele ovaj utisak sudeći po broju prodatih kopija. U želji da se zahvali igračima na podršci, Undead labs priprema novi DLC pod imenom Breakdown.



CastAR

Jeri Ellsworth koja je postala poznata kada ju je Valve-u otpustio dok je za njih razvijala next-gen VR/AR set, je započela kampanju preko Kickstarter-a. Cilj joj je da skupi 400 hiljada dolara da bi mogla da započne proizvodnju CastAR-a. Ovaj set u sebi spaja dve mogućnosti, AR i VR. AR znači augmented reality tj. mogućnost posmatranja i pomeranja veštački generisanih objekata u realnom prostoru. Drugi aspekt je naravno VR deo za koji na same naočare morate montirati dva mala projektila. Osnovni prototip je već doživeo više desetina prezentacija po Americi i reakcije su bile vrlo pozitivne.

Kampanja će trajati mesec dana a cilj joj je da sakupi sredstva koji će biti utrošeni u poboljšanje dizajna i optimizaciju hardvera. S obzirom na to da je CastAR za samo jedan dan uspeo da skupi 279 000 dolara očekujte još jednu novotariju na tržištu.



Rockstar optužen za muzičku pirateriju

GTA V ima odličnu muzičku podlogu sastavljenu između ostalog i od brojnih rep pesama. Ali izgleda da su se neke od njih našle u igri bez dozvole autora. Tako bar tvrdi poznati američki reper Daz Dillinger koji je zbog toga pokrenuo tužbu protiv Rockstar-a.

Naime njemu je ponuđeno samo 4271 \$ za dve pesme, što je on sa indignacijom odbio. Izgleda da to niko nije javio Rockstar-u pošto se te dve pesme našle u igri. Daz Dillinger sada traži ili odštetu ili da Rockstar povuče i uništi sve kopije GTA V (simpatičan mladić). Po njegovim rečima u pitanju je ugrožavanje fundamentalnih umetničkih sloboda.



Phonebloks

Izgleda da je „phoneblok“ iznova „novo crno“ na internetu a uskoro će biti i u rukama miliona korisnika širom sveta. Moram da priznam da mi se taj koncept dopada, iako je na svojevrstan način obrnut od onoga što se dešava u drugom delu IT industrije – računarima.

Naime, već godinama unazad proizvođači računara pokušavaju da „odviknu“ kupce od relativno solidno modularnih desktop računara čija su unapređenja industrijski standard od sredine osamdesetih. Kupite kompjuter, posle mu dodajete memoriju, menjate hard disk, poboljšavate grafiku... Izradom novih, manjih računara, kao i popularizacijom laptop-ova taj trend je počeo da se menja, da bi proizvođači krenuli da forsiraju „sve u jedan“ rešenja sa jako malo mogućnosti za unapređenje.

I to zapravo ne mora biti loša stvar, jer svi osim uskog kruga profesionalaca ne bi ni znali da izvrše upgrade svog kompjutera. Međutim, kao pojava je interesantno, jer smo u industriji mobilnih telefona i krenuli od nepostojeće modularnosti. Jedina opcija su dodatna memorija i baterija, pri čemu „akumulator“ nije bio opcija izmene na iPhone-u od prvog modela a sada se sve više proizvođača odlučuje na takav korak. I potom dolazi Phonebloks.

Koncept koji podrazumeva modularni, „lego kockice“ telefon – u skladu sa potrebama možete mu menjati ekran, dodavati memoriju, bolju kameru, procesor, memoriju... I sve se to

„slaže“ poput kockica na unapred određenoj „podlozi“. Projekat je dobio veliki broj poštovalaca i nekoliko miliona onih koji su ga podržali, a najveći zaokret usledio je krajem oktobra kada je Phonebloks ušao u partnerstvo sa Motorolom, koja je (navodno) već neko vreme radila na sličnom konceptu. Videćemo šta će od toga biti.

A zbog čega je sve to interesantno? Zbog toga što će možda vratiti trend posedovanja jednog telefona, a ne konstantnih zamena na godišnjem nivou. Jedan kvalitetan uređaj koji ste kupili početkom dve hiljaditih niste menjali dok se kroz nekoliko godina nije pojavio drugi, značajnije bolji. Sada, svake godine imamo plejadu novih modela koji su minimalno unapređeni stari, koji su pritom iz godine u godinu sve skuplji, iako industrija napreduje i trebalo bi da stvari sve više pojeftinjuju. I zbog potrošačkog mentaliteta, veliki broj ljudi menja svoje „stare“ telefone za „nove“, iako nema nikakve potrebe da to urade.

Dok se taj način zamene bude „cedio“, proizvođači neće imati interesa da troše novac na inovacije, već će stalno po malo unapređivati postojeće proizvode a tek tu i tamo, kada postane evidentno da je nešto novi trend, implementirati poneki novitet. Dolaskom phonebloka (koji bi trebalo da bude povoljniji za upgrade, makar na papiru) korisnici će moći da kupe jedan uređaj i potom minimalnim doplatama menjaju delove. Naravno, i dalje na osnovama konzumerizma, ali makar jeftinije po džep potrošača.



POKLANJAMO

Logitech Driving Force EX

volan najsrećnjem čitaocu!



Sve što je potrebno da uradite je da na našoj Facebook fan stranici (www.facebook.com/PlayZine) okačite na našem zidu sliku iz omiljene trkačke igre koju biste igrali sa ovim volanom i ispod napišete "Želim Logitech volan". Najsrećniji među vama dobija volan a dobitnika objavljujemo u narednom broju!

Volan radi na PC-u, PlayStation 3 i PlayStation 2 konzolama



Elite: Dangerous će imati podršku za Oculus Rift

Frontier Development je najavio da će Elite: Dangerous od samog starta imati u sebi podršku za Oculus Rift. David Braben, prvi čovek ovog tima je izjavio da je oduševljen potencijalom koji ovaj VR set nudi. Podrška za Oculus Rift je jedan od popularnijih zahteva na Kickstarter stranici, pa nas ne čudi ova odluka Frontiera Developomenta.

Braben je takođe rekao da kada koristite VR set ponekad imate utisak da se stvarno nalazite u centru neke velike svemirske bitke. Elite: Dangerous se tako pridružio velikom broju igara i aplikacija (preko 300) koje su najavile podršku za ovu zanimljivu novotariju.



Prvi dodatak za ARMA 3

Bohemia Interactive je najavio i prvu singl-player epizodu, za ARMA 3, pod imenom Survive. Oni planiraju da nastave da objavljuje nove kampanje u narednim mesecima a svaka kampanja će doneti i pregršt novih oružja, opreme a poneke i nove lokacije (zgrade, kasarne ...).

Vi ste u ulozi mlađanog Ben Kerry koji je pripadnik NATO snaga stacioniranih na ostrvu Altis kada ih mučki napadne koalicija arapskih zemalja predvođenih Iranom. Survive je dostupan igračima od 31. Oktobra.



Call of Duty: Ghosts minimalne PC specifikacije

Infinity Ward je podigao puno prašine sa svojom zvaničnom objavom minimalnih PC specifikacija za predstojeći Call of Duty: Ghosts. Dolazak konzola nove generacije znači i neminovno podizanje praga hardverske zahtevnosti kada su u pitanju multiplatformski naslovi koji završe i na PC-u. Tako novi COD na primer zahteva minimum 6GB RAM-a.

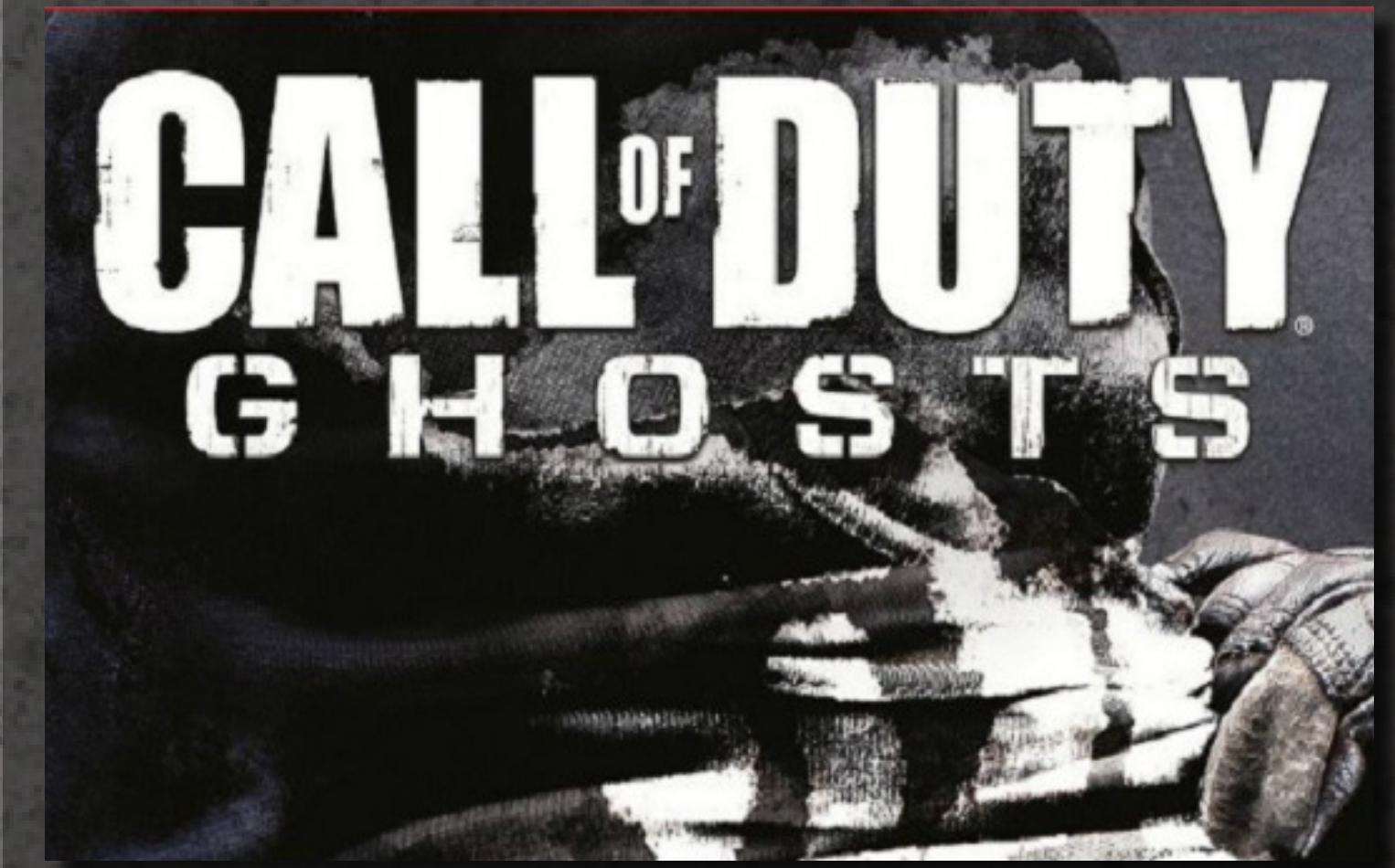
Očekujte da će u narednom periodu većina PC verzija multiplatform naslova biti u ovom rangu hardverske zahtevnosti. Zvanične minimalne specifikacije za Call of Duty Ghosts su:

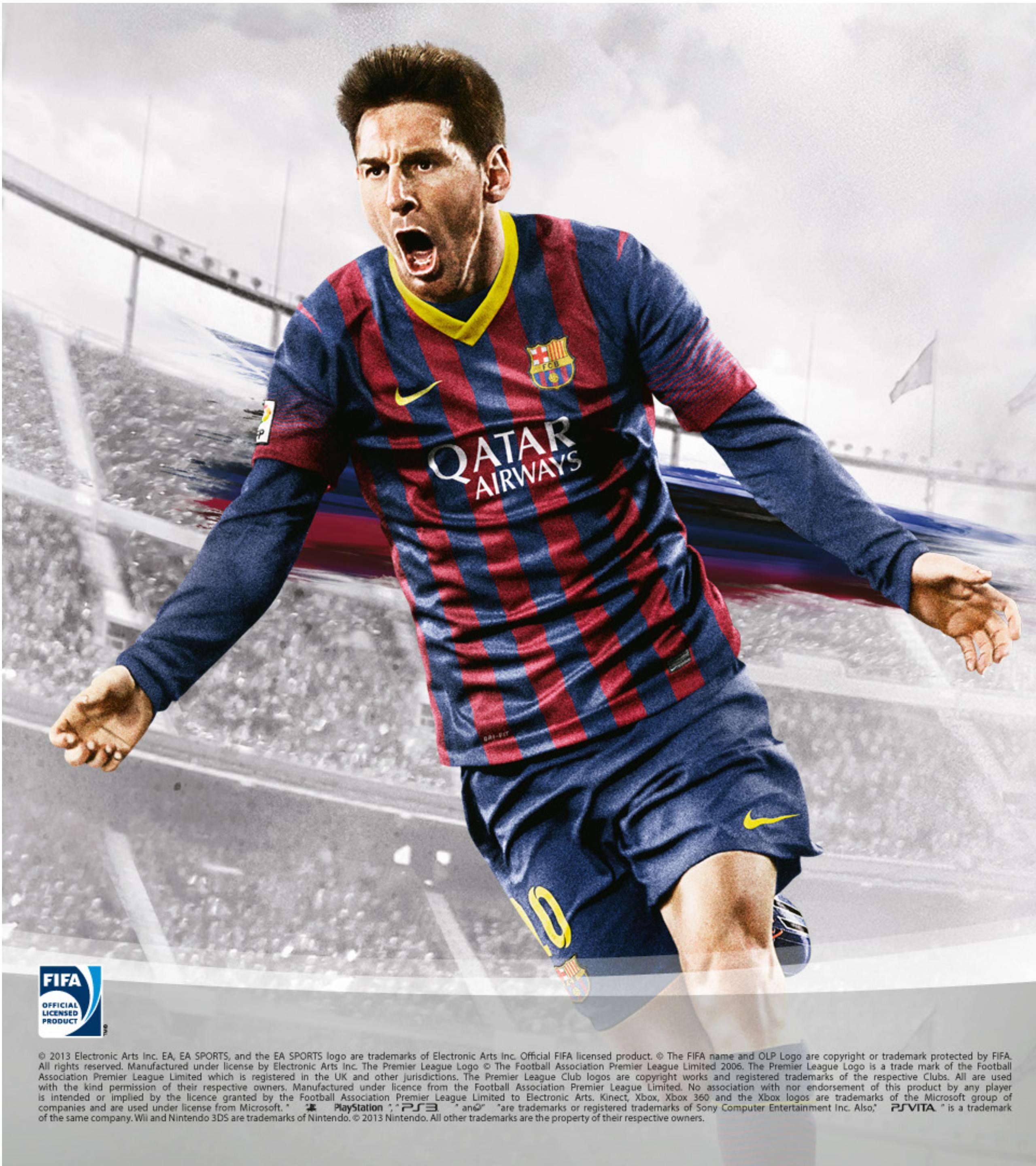
OS: Windows 7 64-Bit / Windows 8 64-Bit.

CPU: Intel Core 2 Duo E8200 2.66 GHZ / AMD Phenom X3 8750 2.4 GHZ ili bolji

Memorija: 6GB RAM.

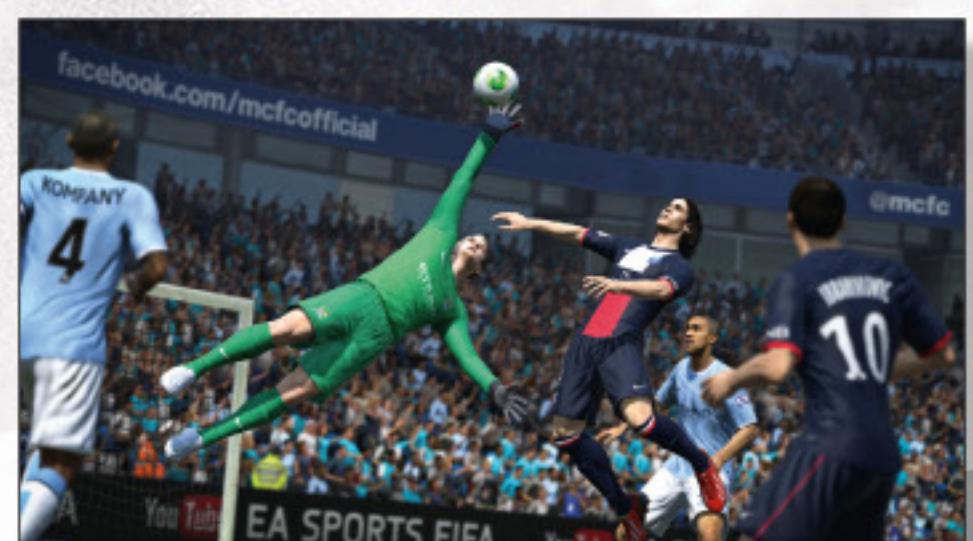
Hard Disk: 40GB.





WE ARE FIFA 14

EASPORTS.COM/FIFA



© 2013 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. Kinect, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and "PS VITA" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS VITA" is a trademark of the same company. Wii and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.

NINTENDO 3DS™



Wii



PC
DVD



Origin
Powered by EA



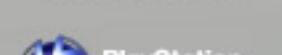
XBOX 360



BETTER WITH
KINECT



PlayStation Network



3

www.pegi.info

Autor: Miloš Hetlerović

WORLD OF TANKS

WoT iz fotelje

XBOX 360 EDITION

World of Tanks, koji se najbliže može opisati kao arkadna simulacija borbe tenkova, je tokom proteklih par godina stekla ogromnu popularnost u svetu, ali i među igračima u Srbiji. To je omogućilo njihovim kreatorima, kompaniji Wargaming iz Belorusije, da proširi polje delovanja na različite naslove, a od skora i na različite platforme. Tako je najavljen World of Tanks Xbox 360 edition, a mi smo imali ekskluzivno pravo da probamo ovu igru koja se trenutno nalazi u zatvorenoj beta fazi. Iako naslov još nije dovoljno „upeglan” da bi se pustio kao gotov proizvod, već je vrlo igriv i potpuno je jasno u kom pravcu se kreće, pa ćemo se tako osvrnuti na sličnosti i razlike u odnosu na PC verziju koju naši igrači već obožavaju.

Kao što je već poznato World of tanks spada u free-to-play naslove, odnosno svako može igru da skine sa zvaničnog sajta, otvoriti nalog i igra se do mile volje bez da je dinara bilo kome platio. Naravno, proizvođač igre na njoj zarađuje tako što možete dobijati beneficije kao što su premium nalog, premium tenkovi ili municija, koji će vam suštinski olakšati neke stvari u igri, ali nikako nisu preuslov za igru. Sa druge strane tu je situacija za Xbox malo komplikovanija jer svi znamo da kod Microsoft-a ništa nema za džabe. WoT Xbox 360 edition je nominalno takođe free-to-play, ali samo za vlasnike Xbox Live Gold naloga (i samo 7 dana besplatan za vlasnike Xbox Silver naloga). To je malo nezgodno jer se



Platforma:
Xbox 360

Razvojni tim:
Wargaming

Izdavač:
Microsoft studios

Web:
www.worldoftanksxbox360edition.com

Cena:
Free-to-play uz Xbox Live Gold preplatu

zapravo Xbox Live Gold nalog sam po sebi plaća nekih \$10 mesečno, odnosno \$60 na godišnjem nivou. Plus na sve to morate platiti dodatno ukoliko želite premium nalog ili tenkove, baš kao i na PC-u. Sve u svemu, iako igra nosi free-to-play prefiks, u slučaju Xbox-a 360 sam sistem online igranja malo drugačije funkcioniše i nije besplatan.

Nominalno free-to-play ali samo za vlasnike Xbox Live Gold naloga

World of Tanks nije samo portovan sa PC-a na Xbox, već je detaljno prerađen i prilagođen igračima na konzolama. Kada uđete u garažu dočekaće vas sve poznate opcije, naravno malo prilagođene drugačijem kontroleru na konzoli. Ipak kada malo dublje krenete da istražujete način na koji se razlike, a najčešće pojednostavljena nekih opcija. Treba prvo naglasiti da trenutno u beta verziji postoje samo američki i nemački tenkovi, ali izdavač najavljuje da će se pojaviti još različitih grana do zvaničnog izlaska igre. Većina starih poznanika su tu – i Nemci i Amerikanci imaju po jednu granu teških i srednjih tenkova, lovce na tenkove i artiljeriju. Dakle izbačene su neke grane za koje je procenjeno da bi verovatno zbumjivale igrače u početku (na primer koja je razlika između Tiger i Tiger P nemačkog teškog tenka pa zato imate samo ovog prvog). Naravno ove dve nacije solidno i oslikavaju na koja tržišta Wargaming prvenstveno cilja s ovim naslovom.

Trenutno u beta verziji postoje samo američki i nemački tenkovi

Modul za istraživanje opreme na tenkovima je značajno pojednostavljen u odnosu na PC verziju – umesto pojedinačnih modula istražujete pakete modula, pa tako za određenu količinu exp-a istražite u istom momentu i drugi motor i kupolu i radio i top, pa kad skupite još exp-a uzimate sledeći paket. Ovo je verovatno urađeno da bi se izbegla zbumjivanja tipa zašto ne mogu ovaj top na ovu kupolu, ili kako mi je

sad motor pretežak za ove gusenice. Osim toga sve ostalo u garaži je skoro identično kao na PC verziji, kupovina novih vozila i slotova u garaži, kupovina dodatne opreme za tenk, ekonomija novca i zlata, exp poena i slobodnih exp poena, neko ko je već igrao igru će se vrlo lako snaći. Trenutno jedno nedostaje modul za posadu, ali na istom stoji oznaka „coming soon“, tako da pretpostavljamo da će se pojaviti pre finalnog lansiranja igre. Interesantna stvar kod garaže je da sa strane tenka imate skale koje pokazuju kakav je taj tenk u različitim oblastima – oklop, vatrena moć, brzina, okretnost, podseća malo na simulacije vožnje kada birate automobile.

Grafika je lošija nego na PC-u

Po ulasku u samu bitku prva stvar koju primećujete jeste da je grafika lošija nego na PC-u, znatno. To je naravno ustupak koji je morao biti napravljen zbog već solidno zastarelog hardvera na Xbox 360 konzoli koja se na tržištu pojavila još novembra 2005. godine. Otprilike bi slično izgledala igra i na PC-u tog godišta. Druga stvar na koju se morate naviči jesu kontrole – tenk pomerate na jednom analognom džojstiku dok kupolu okrećete i nišanite topom na drugom, suštinski koncept preuzet od FPS igara. To zahteva privikavanje kod ljudi koji su tek prešli sa tastatura i miš kombinacije, ali igrači sa konzola su već verzirani u ovakvom sistemu. Kada uđete u sniper mod za nišanjenje osnovni nivo zuma podrazumeva da vidite i deo tenka i top sa svoje desne strane, pogled koji ne postoji na PC-u.

Tek drugim klikom na zumbu dobijate sniper mod na kakav ste navikli. Kretanje tenka je vrlo fluidno i čak deluje za nijansu brže nego na PC-u, ali je u suštini to onaj stari dobar osećaj igranja World of Tanks. Treba imati u vidu da su i neke od mapa pojednostavljene, pre svega u vidu izbacivanja nekih kuća ili kamenja na koje se možete zaglaviti svojim tenkom. Sama borba je ostala nepromenjena i onaj ko već ima iskustva će se osećati kao „kod kuće“, odnosno kao na PC-u. To isto važi i za korišćenje specifičnih vozila kao što su lovci na tenkove ili artiljerija, sve funkcioniše isto, čak je



zapanjujuće lako nišaniti artiljerijom na analognom džoystiku (doduše deluje da artiljerija znatno brže nišani nego u standarnoj verziji). Treba naglasiti i da PC i Xbox verzija WoT neće deliti iste servere niti naloge, tako da to što je nešto drugačije ili lakše u jednoj nikako neće uticati na igrače u drugoj verziji igre.

Sama borba je ostala nepromenjena i onaj ko već ima iskustva će se osećati kao „kod kuće“

Ipak deluje da onaj ko se do sada nije susretao sa WoT-om će moći neke stvari lakše da prihvati na konzoli, što je i bila poenta koju je Wargaming želeo da postigne. Negde čak deluje da su ta „konzolna“ poboljšanja malo i preterana pa tako kad uništite protivnički tenk ćete čuti jedan veseli ping, a kada ga oštetećite će količina štete koju ste mu naneli onako iskočiti, otprilike kao kada Super Mario pokupi novčić. Glasovi posade su isto promenjeni, pa su sada još dodatno amerikanizovani, što je potpuno suprotno od normalne verzije gde su poslednjim patch-om uveli mogućnost da posada priča na maternjem jeziku. Wargaming navodi kako je sve to urađeno u cilju ubrzavanja i dodavanja akcije u igri da bi se približila igračima na konzolama i subjektivni utisak je da su u tome uspeli.

PC i Xbox verzija WoT neće deliti iste servere niti naloge

Isplati li se preneti svoje tenkovsko iskustvo na Xbox? Odgovor na ovo pitanje nije nimalo jednostavan, a pre svega zavisi od toga šta kao igrač očekujete od World of Tanks. Ako ste jedan od onih koji zna reload-time svakog topa u igri napamet mereno u milisekundama i ako u pola noći znate gde treba pucati u prednji deo Maus-a i kojom municijom ako je on okrenut ka vašem topu pod uglom od 47.5 stepeni, onda je vrlo verovatno da Xbox verziju igre treba zaobići i držati se stare, dobre, PC verzije. Sa druge strane ako WoT shvatate kao dobru zabavu a već posedujete Xbox 360 konzolu onda je ovo jedan od naslova koji morate probati

kada bude postao javno dostupan. Potpisniku ovih redova je baš prijalo da uzmem sok, zavali se u fotelju pred televizorom i uživa u igranju World of Tanks na konzoli. Jedini problem su bili ukućani s opaskama da je sad tenkovima okupiran i televizor...





KEEWAY
MOTOR

**Rešenje za
letnje vrućine
i svakodnevne
gužve!**



Autor: Stefan Starović

Aerena

Taktički dizelpank!

Cliffhanger productions, verovatno većini malo manje poznata ekipa dizajnera igara, krajem oktobra predstavila je svoj novi naslov – Aerena Clash of Champions. Na prvi pogled lako se shvata šta je u pitanju – stimpank potezna strategija sa "herojima" umesto velikog broja jedinica. Međutim, ima tu još ponešto.

Aetherpunk

Pre svega, nije stimpank nego dizelpank tj. aetherpunk. Dalje, svet je jedno potpuno razoren mesto i svi se bore za Aether, "gorivo" raspale planete. Borbe se mahom odigravaju na letelicama, tj. letećim brodovima, tako što heroji sa jedne i sa druge strane odmeravaju snage, pokušavajući da unište brod protivnika. Međutim, ono što je najvažnije u celoj priči jeste da Cliffhanger nudi igračima potpunu međuplatformsku podršku. Slike koje vidite su načinjene na PC-ju sa Windows-om, samo zbog većeg prikaza, međutim, Aerena šljaka i na mobilnim operativnim sistemima iOS i Android, tako da je dostupna i za sve mobilne telefone i tablete koji koriste jedan od ta dva pomenuta. To omogućava da vi od kuće na PC-ju igrate protiv ortaka koji je trenutku na faksu na smor predavanju i ima samo mobilni telefon ili obrnuto – vi ste na poslu sa tabletom a prijatelj kod kuće ispred kompjutera.



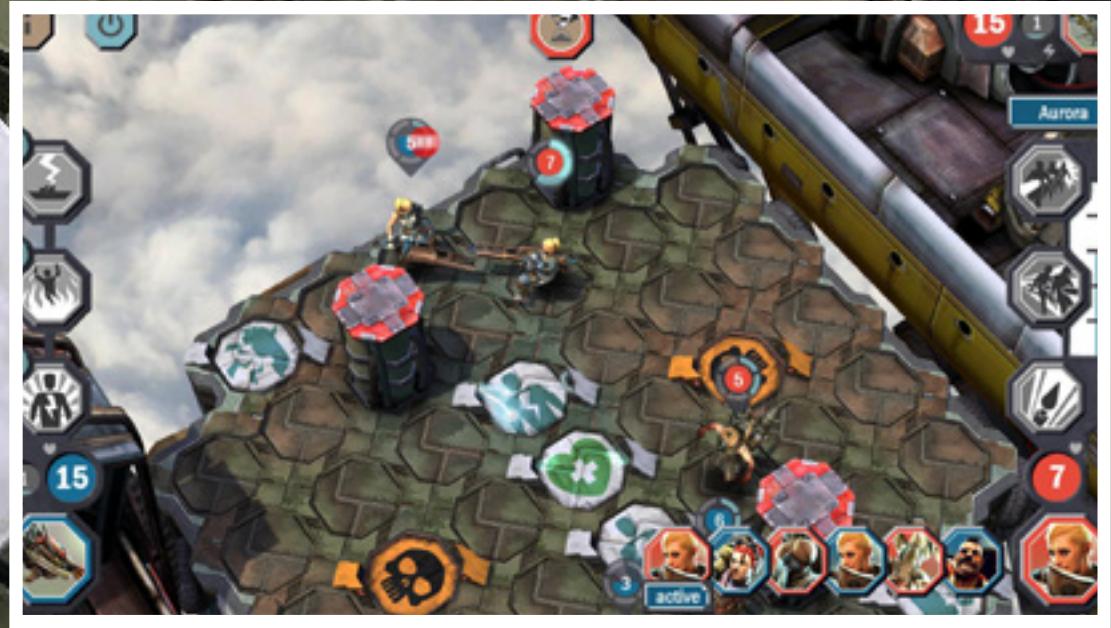
Platforma:
PC (Win, OSX), iOS, Android

Razvojni tim:
Cliffhanger productions

Izdavač:
Cliffhanger productions

Web:
www.aerena.net

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core 2 Duo
RAM: 2GB
HDD: 1GB
Grafika: GeForce 8800GT



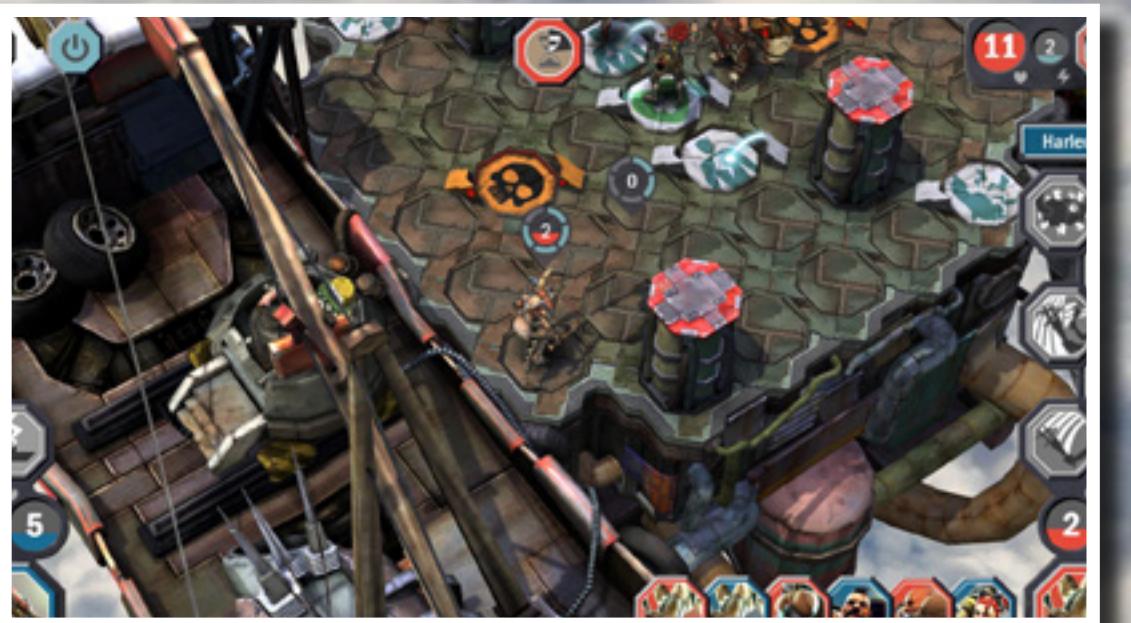
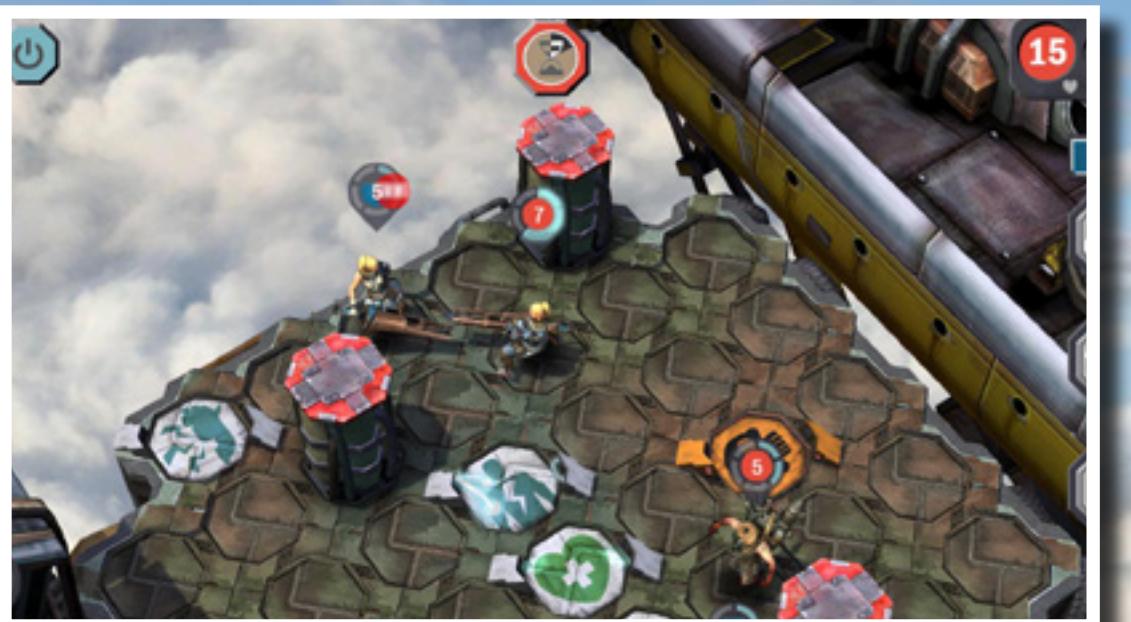
Aerena je objavljena kroz Steam Early access i trenutno je u alfa fazi, tako da ne možemo previše kritikovati igru o kojoj i dalje nije sve najzategnutije i nije poznato šta će a šta neće biti izmenjeno do final verzije. Trenutno, moguće je isprobati samo jedan trening i potom krenuti u solo igranje. Problem je što trening tj. tutorijal ništa ne pojašnjava, pa će vam biti jako teško da u prvih desetak minuta shvatite gde se nalazite i kako se Aerena zapravo igra. U početku birate svoju letelicu, koja sama po sebi u startu poseduje izvestaj broj napada i specijalnih moći. Potom se odlučujete za šampione koje ćete imati u "špilu" a zatim birate i dodatne specijalne mogućnosti koje se zovu "Aether shells".

Nakon toga, sve se odigrava po dobro poznatom turn-based principu – postavljate svoje jedinice na "tablu" sa poljima, to radi i protivnik. Pomerate se u dozvoljenim pravcima, to isto radi i protivnik. Napadate protivnika, on naravno napada vas. Na borbenom polju nalazi se i nekoliko specijalnih "kocki" koje leče heroja koji na njih stane, dodaju mu snagu udarca ili jačinu brodu. Svaki od likova može udarati osnovnim udarcima ili čuvati poene kako bi kroz nekoliko krugova izveo jače napade.

Gubitkom šampiona gubite i "zdravlje" sopstvenog broda ali vam se pritom povećava Aether koji je potreban da biste izvršili specijalne napade same letelice. I time je ukratko objašnjena Aerena.

Zarazna i ne toliko teška za uigravanje

Iako je u pitanju alfa verzija, bagove nismo primetili, ali jesmo nedostatke. Kao što smo već pomenuli, tutorijal je samo jedna misija bez pojašnjenja, nema jasnog uputstva kako birate šampione i šta oni rade, kako potom birate specijalne poteze i zbog čega. Glas naratora tj. "voditelja programa" je monoton i fraze koje plasira ponavljaju se konstantno a možda najveći problem za ugodaj igranja je činjenica da potezi likova nisu urađeni do kraja pa se na



primer ne vide projektili koje ispaljuju heroji koji pucaju na daljinu ili udarci iz bliza pogađaju vazduh a ne protivnika. Jedini problem je što ne možete pauzirati igru i razmisliti o tome šta biste dalje, već vreme konstantno teče (čak i kada igrate protiv računara) što može da bude problematično posebno u prvim partijama kada i dalje niste sigurni šta bi trebalo da uradite. Ali pored toga, Aerena predstavlja jednu jako interesantnu igru koja će vas na prečac "osvojiti" jer je zarazna i ne toliko teška za uigravanje. Takođe, nije ni brza (osim time limita koji se ne može zaustaviti) već daje priliku i onima koji se malo slabije snalaze sa igrama da bez problema zaigraju ovo ostvarenje.

Igra se trenutno plaća 8 evra putem Steama, iOS verzija je u pripremi a Android download je besplatan, doduše u trenucima pisanja ovih redova igra je dostupna samo u Americi (na Androidu, na Steamu je dostupna u celom svetu). Čini se da će free-2-play model biti u potpunosti primenjen jer će igrači moći da kupuju ne samo šampione već i brodove ali i njihove dodatke.

PC, iOS, Android

Kako je srž igre okršaj živih protivnika, uskoro će u igru biti ubačeni i prijateljski mečevi, turniri, statistike nakon odigranog meča, achievementsi, nagrade i naravno levelovanje.

Aerena izgleda jako dobro čak i za jednu PC igru (u svojoj klasi), a kamoli na mobilnim platformama pa sa te strane ne možemo izneti zamerke. Za sada je prerano reći kako će izgledati finalna verzija i koliko ima potencijala, ali je za sada Aerena jako zabavan naslov koji, posebno na mobilnim platformama, može biti upravo ona "zabava od 10 minuta" koju ste tražili, a da to nije slaganje voćkica ili gađanje svinja pticama.



3Dcafe



www.3dcafe.rs

Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392

REVIEWS



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

OCENE:

100 do 86

ZELENA ZONA - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

85 do 71

ŽUTA ZONA - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

70 do 51

ORANŽ ZONA - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

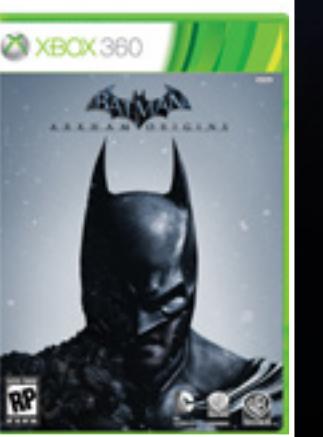
50 i niže

CRVENA ZONA - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na sopstvenu odgovornost.

BATMAN ARKHAM ORIGINS

Psy-jev treći singl

Platforma:
PC, Xbox 360, PS3, WiiU



Razvojni tim:
Warner Bros Montreal

Izdavač:
Warner Bros Interactive

Web:
www.batmanarkhamorigins.com

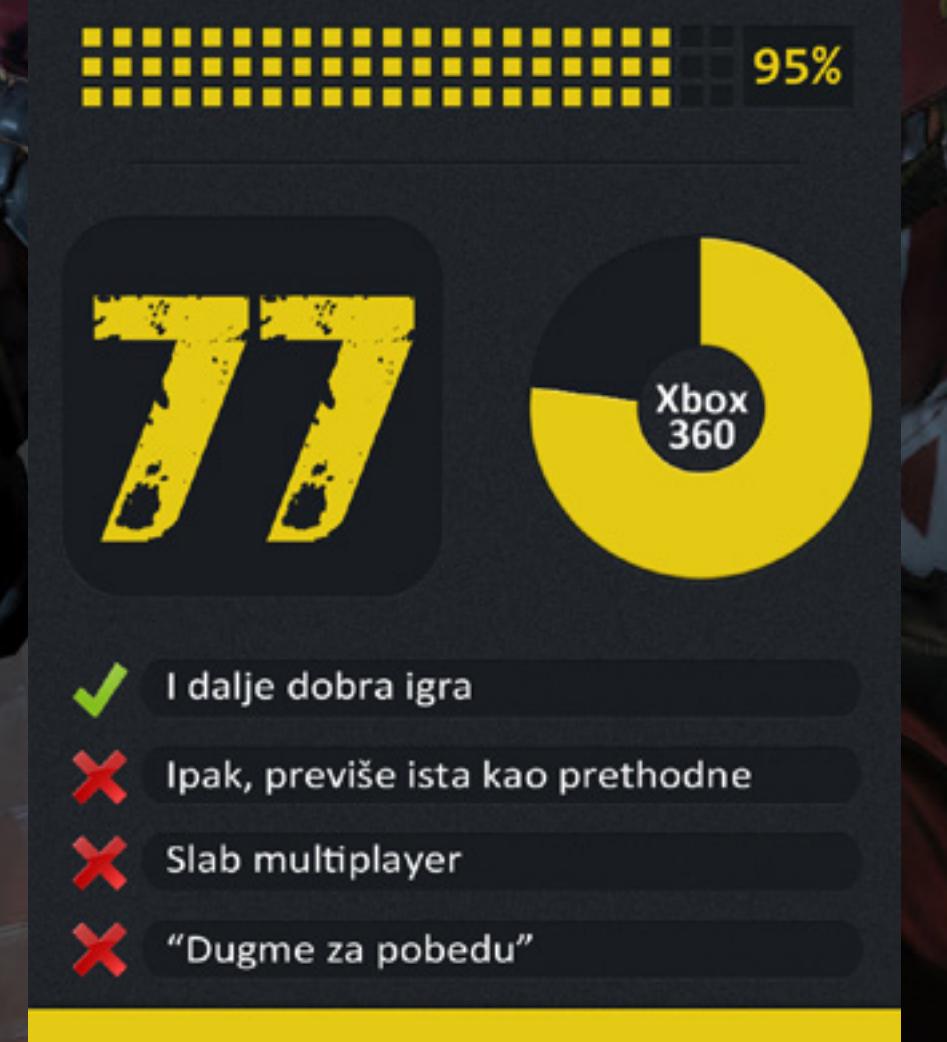


Domaći distributer:
ExtremeCC

Cena:
PC: 5999din ; PS3/X360 7999din

Preporučena konfiguracija:

OS: Vista, Win7, Win 8
CPU: Intel Core i5-7501, 2.67GHz
RAM: 4GB
GPU: NVIDIA GeForce GTX 560 / AMD Radeon HD 6950
HDD: 20Gb



Autor: Bogdan Diklić

Bez želje da konkretno ulazimo u poređenje kvaliteta dva "projekta" koja uzimamo u uvodu ovog teksta, možemo reći da je Arkham Asylum, prvi deo Batman: Arkham serijala, nešto kao Psy-jev Gangnam Style. Iznenadio je publiku, postavio rekorde i postao planetarni hit. Potom je stigao Batman: Arkham City, drugi deo serijala koji je nešto kao Psy-jev drugi singl – Gentleman. Ista meta, isto odstojanje, suštinski ista pesma, odnosno igra. Iako je i dalje zabeležio solidan uspeh (i oko 500 miliona pregleda na YouTube-u) daleko je od prvenca koji ubrzano hita ka dve milijarde (!). E potom je stigao i Batman: Arkham Origins, treći deo serijala koji je kao treći Psy-jev singl (kojeg sigurno priprema). Biće identičan kao prva dva, ali će proći uz znatno manju popularnost nego drugi, a kamoli prvi. Isto je i sa Origins – iako je to i dalje dobra igra, četiri godine kasnije ipak očekujemo nešto novo.

Arkham Origins je zapravo smešten u vreme pre prvog dela igre. Međutim, naslov potpuno dovodi u zabludu jer se u trećem delu serijala uopšte ne radi o Arkhamu, niti je priča o "postanku" u bilo kom smislu. Zapravo se radi o tipičnoj Betmen fabuli – mračno okruženje, njegova samodestruktivna persona i želja da radi sam, čudni i nekada izbori bez opravdanja, a sve to začinjeno činjenicom da je Betmenova glava ucenjena sa 50 miliona dolara!



Mark Hamil više nije Joker, već Troy Baker

Mladi Betmen već tada na raspolaganju ima sve ono što će "Betmen budućnosti" posedovati u Asylum-u i City-ju. Tu su svi zevzeti, pomagala, potezi, oružja pa čak i letelice. Od protivnika vredi pomenuti samo poznavaoča borilačkih veština koji uspešno može da blokira vaš udarac i potom izvrši kotranapad. Međutim, ono što nam je zasmetalo je dodatak dva predmeta koji igru čine prelakom – prve su šok rukavice. Nakon nekoliko udaraca se napune i nakon aktiviranje, "prolaze" kroz svaki vid protivnika bez ikakvog problema. To podrazumeva i štitove, oklopljene protivnike i slično. Druga stvar je daljinska kuka koja može da uhvati nitkove bez potrebe da oni prođu ispod već dobro poznatih gargojla. Postavlja se pitanje, ukoliko su ovi dodaci tako kuli lako "rešavaju" protivnike, što ih je Betmen kasnije odbacio? Bez obzira što nama čine igru lakom, njemu bi svakako spasili život više nego dovoljan broj puta.

Eh taj Betmen i njegove kul igrackice

Što se samog Gotama kao grada tiče, on je dosta veliki i jako lepo dizajniran. Problem je što je i dosta pust. Skoro da nema ljudi na ulici, osim vaših protivnika, što je dosta veliki problem jer očekujete da u gradu ipak postoji život. Drugačije je kada ste u Arkhamu koji je "namerno" prepušten kriminalcima pa samo njih i srećete. Drugi veći problem je što je Gotam dosta ograničen po pitanju kretanja. Taman kada se zaputite nekom ulicom, betonski blok visok 47 centimetara sprečiće vas da idete dalje. Što bi imalo smisla da je Betmen starija gospođa koja se kreće uz pomoć štapa i ima operisan kuk. Za nekoga ko će samo dva minuta kasnije leteti iznad grada, ne baš jasna prepreka.

Zadataka zaista ima puno i naizgled su različiti jer uključuju različite Betmenove protivnike. Međutim, većina se mahom svodi na prebijanje protivnika i deaktiviranje bombe ili raznošenje neprijateljskog skloništa. Nešto teži i

interesantniji su radio-tornjevi koji će vam omogućiti brzo putovanje među lokacijama ali sami predstavljaju izazov kojeg morate prevazići. Možda najzanimljiviji deo u Originsu jesu borbe sa "glavonjama". Dosta su prisne, teške i donose jedan potpuno novi nivo fajta u odnosu na tipične "prebij 5 sitnih krimosa iz kraja" situacije.

"Dugme za pobedu"

Što se grafičkog izvođenja tiče, manje-više smo u istom okruženju i izgledu kao u prva dva dela, izuzev što ovde postoji novi mod za istraživanje zločina koji jeste samo našminkana verzija detektivskog moda iz Asyluma i Cityja, ali izgleda jako dobro. Podrška za igru više igrača ubaćena je po prvi put u Arkham serijal i iskreno – nije ni morala da bude. Donekle interesantan mod u kojem su svi igrači sitni krimosi osim dvojice koji su Betmen i Robin donosi izvesnu zabavu, ali na kratke staze i dosta je jasno da multiplayer komponenta neće dugo poživeti.

Stoga, šta reći na kraju – to je i dalje ona dobra Betmen igra koju smo upoznali 2009 godine. Dobre borbe, solidna priča, zanimljivi okršaji sa "glavonjama" i dobra atmosfera. Ima tu bagova, Gotam je dosta pust grad i nova oprema čini igru prelakom, ali ništa od toga nije problem, koliko činjenica da igra nije donela ništa novo i da ste sve to već odavno odigrali.



Platforma:PC, Xbox One, Xbox 360,
PS3, PS4**Razvojni tim:**

DICE

Izdavač:

EA

Web:<http://www.battlefield.com/battlefield-4>**Domaći distributer:**

ExtremeCC

Cena:

PC – 6499din ; PS3, X360 – 7999din

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7 (x86 or x64)

CPU: Intel Core i5 2GHz

RAM: 4 GB RAM

GPU: , grafička kartica nove generacije

HDD: 10 GB



Najbolja multiplayer akcija?

Battlefield 4 franšiza postoji već dugo vremena i spada među igre koje su revolucionizovale FPS žanr. To je pogotovo izraženo na polju multiplayer-a gde je Battlefield 4 bio pionir u nekim stvarima. Tu se pre svega misli na upotrebu vozila, ogromne mape, veliki broj igrača, različite klase i tako dalje. Upravo ove stvari su obeležile ceo Battlefield 4 serijal. Vremena se menjaju pa je i Dice shvatio da mora da ponudi igračima nešto novo a da u isto vreme ne promeni dobitnu formulu. Ovo uraditi nije nimalo lako ali Battlefield 4 je dokaz da je moguće.

PC verzija Battlefield 4 definitivno najbolje izgleda



Iako je Battlefield 4 serijal okrenut multiplayer-u EA insistira na single-player komponenti već niz godina u nazad. Nažalost Battlefield 4 nikada nije uspeo da dostigne nivo napetosti koji postoji u igrama iz Call of Duty serijala iako je marketinški deo EA obećavao brda i doline. Prvi primer za ovo je razočaravajuća kampanja za jednog igrača u Battlefield 3 koja je bila previše skriptovana, predviđljiva i linearna.

Battlefield 4 single-player misije nisu tako loše, čak su korektne u odnosu na treći deo, ali još uvek im fali ta majstorska režija kojom obiluju CoD igre. Misije su većinom generičke, neprijatelji glupi ali postoji nekoliko zanimljivih deonica koje će vas zainteresovati. Recimo tenkovska bitka je odlično urađena (iako nije preterano realna) a bitka u

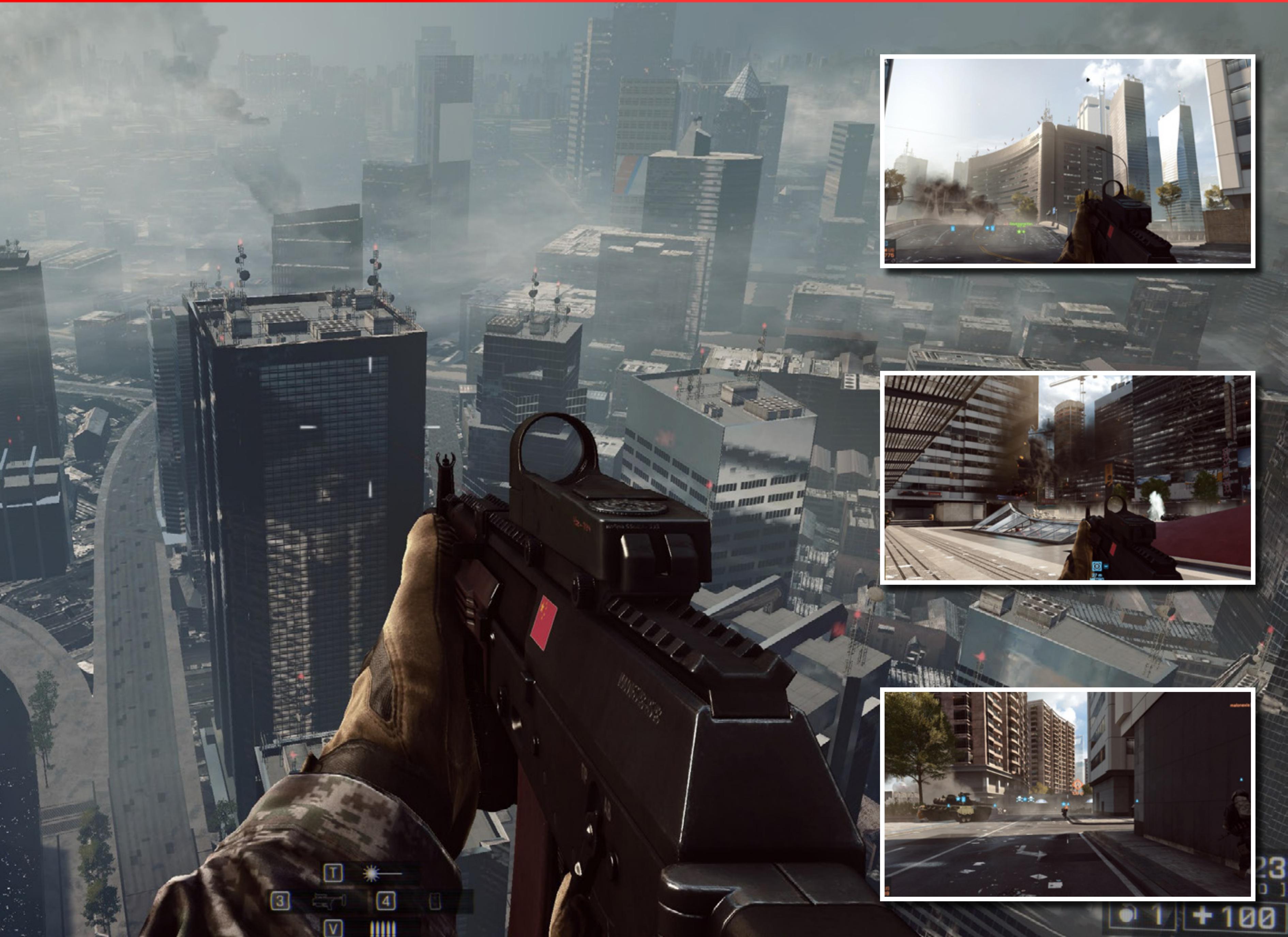
selu je takođe zanimljiva pre svega zbog toga što morate da koristite napušteno oružje. Nažalost kao i u prošlom delu, glavni protagonisti su vrhunski klišei sa loše napisanim dijalozima što umnogome potkopava atmosferu singl-player misija. I još jedna stvar, igranje singl-player vas uopšte neće pripremiti za ludilo koje vlada u multiplayer-u što je definitivno još jedan minus. Kada završite kampanju u kojoj američke snage još jednom spasavaju Svet i Zapadnu civilizaciju vreme je da se okrenete onome zbog čega je ova igra i napravljena multiplayer-u.

Bitke na vodi dodaju totalno novu dimenziju igri

Battlefield 4 ne predstavlja revoluciju na polju mrežnog igranja ali donosi mnogo sitnih malih detalja koji će vam igranje učiniti zanimljivim. Rekli smo već da je implementiran sistem klasa. Svaka akcija vam donosi XP sa kojim možete otključavati nove mogućnost za svoju klasu ili vaša omiljena oružja. Ovih kombinacija ima toliko mnogo da se igrač nikada ne oseća sateranim u jednu ulogu. Takođe implementiran je i poseban sistem koji XP-om nagrađuje igrače koji pomažu timu što bi trebalo da ih stimuliše pri biranju klase za podršku. Veštine koje otključavate mogu vam dramatično olakšati igranje Battlefield 4 pa tako na primer imate mogućnost da namestite nišan i na taj način tačno znate koliko treba da pucate ispred protivnika koji se kreće da bi ste ga pogodili.

Dobar komandir zlata vredi

Naravno najveća novost su mape i modovi koji su prisutni u Battlefield 4. Modovi su manje više standardni počevši od starog dobrog Conquest-a koji je tu od početka ovog serijala. Pored njega tu je Team Deathmatch (i varijacije na ovu temu) zatim Defuse što je u stvari Counter-Strike u BF engine-u i Domination. Jedna od novih modova je Obliteration gde se timovi bore za kontrolu nad bombom. Kada osvoje bombu cilj je odneti istu do protivničkog HQ i





tamo je detonirati. Upravo ovde postaje jasno koliko su vozila bitan deo novog Battlefield 4. Naime ako vojnika koji nosi bombu pokupi vešt vozač helikoptera ili nekog brzog čamca igra je praktično gotova.

Upavljanje vozilima, iako veoma pojednostavljeno, uvek je zadavalo muke igračima. Realno govoreći nije ni lako naučiti da vozite helikopter dok na vas puca sve živo a saigrači se deru da ste "noob" jer ste slupali treći po redu. Zato je u Battlefield 4 implementiran mogućnost da svako vozilo detaljno testirate i naučite da upravljate istim, takozvani "test range". Ovo je vrlo bitna stavka jer je dobro upavljanje vozilima presudno za pobedu zbog dizajna mapa. Uz igru stiže 10 ogromnih predivno dizajniranih mapa koje pokrivaju sve od urbanih sredina preko šumovitih proplanka do ostrvskog arhipelaga.

Velika novost za Battlefield 4 su morske mape где dominiraju gumenjaci sa mitraljezima i patrolni čamci sa brzometnim topovima. Akcija na ovim mapama je frenetična i zabavna a najveći peh je ukoliko padnete u vodu jer onda možete samo da koristite lično naoružanje (pištolje...) što u prevodu znači da ste glineni golub. S obzirom na veličinu mapa i broj igrača (do 64 u isto vreme) akcija ponekad postaje haotična a često će vam se desiti da poginete ne znajući ni ko ni kako ni odakle vas je ubio. Takve instance nisu retke pogotovo ukoliko imate saigrače koji ne sarađuju međusobno.

Ponekad se čini da su neki "map event" ubačeni reda radi

Još jedna novost su kataklizmički događaji koji se dešavaju kada se ispunij određeni broj uslova na mapi. Tako recimo u Šangaju možete srušiti celokupan soliter, u zatvoru možete zatvoriti rešetke i tako promeniti mapu a "najproblematičnija" je mapa gde možete razneti branu i onda urbana džungla postaje niz ostrva a počinje grabež za motornim čamcima. Veliki broj zgrada poseduje liftove

ili stepenice što čini mape "trodimenzionalnim" a obično će tu busiju zauzeti snajperisti. Dice je omogućio igračima da unište veliki broj stvari oko njih, počevši od običnih zaklona preko zidova pa sve do celih kuća. Na taj način će lako "isčačkati" pešadincu koji se krije unutar nekog objekta ukoliko imate na raspolaganju neko ozbiljnije vozilo

Veliki broj zgrada i prepreka je moguće srušiti

Tokom Bete digla se velika buka oko "commander" moda. Prvo svako može biti komandir ukoliko dostigne potreban nivo a drugo tim sa boljim komandirom će pobediti. Battlefield 4 "Commander mod" je pogled iz ptičije perspektive na vaše bojište. Vi možete slati rakete na protivničke instalacije, možete bacati municiju, oružja i vozila svojim trupama, možete čak i obeležiti protivničkog igrača koji je napravio "killing spree" tako da ga vidi ceo vaš tim. Takođe sve je to moguće izvesti preko tableta što je, priznaćemo, jedna od najgenijalnijih implementacija ovakvog sistema.

Grafika u Battlefield 4 je vrhunska što se i očekivalo u neku ruku. PC verzija i dalje izgleda najbolje a konzolne varijante kaskaju bilo da je u pitanju kvalitet tekstura ili brzina prikaza. Audio komponenta je odlična a najupečatljiviji su autentični zvuci oružja.

Battlefield 4 je sigurno jedan od najboljih multiplayer naslova koji smo imali prilike da testiramo. Dice je u ovom poslu već dugo vremena i nema sumnje da znaju da prave kvalitetne multiplayer akcije. Već smo rekli da je Battlefield 4 evolucija a ne revolucija ali to je u suštini dobro. Implementiran je veliki broj različitih opcija što praktično garantuje da će svaki igrač moći da nađe nešto što će mu se svideti, što je uostalom i bio cilj.

Autor: Stefan Starović

BEYOND: TWO SOULS

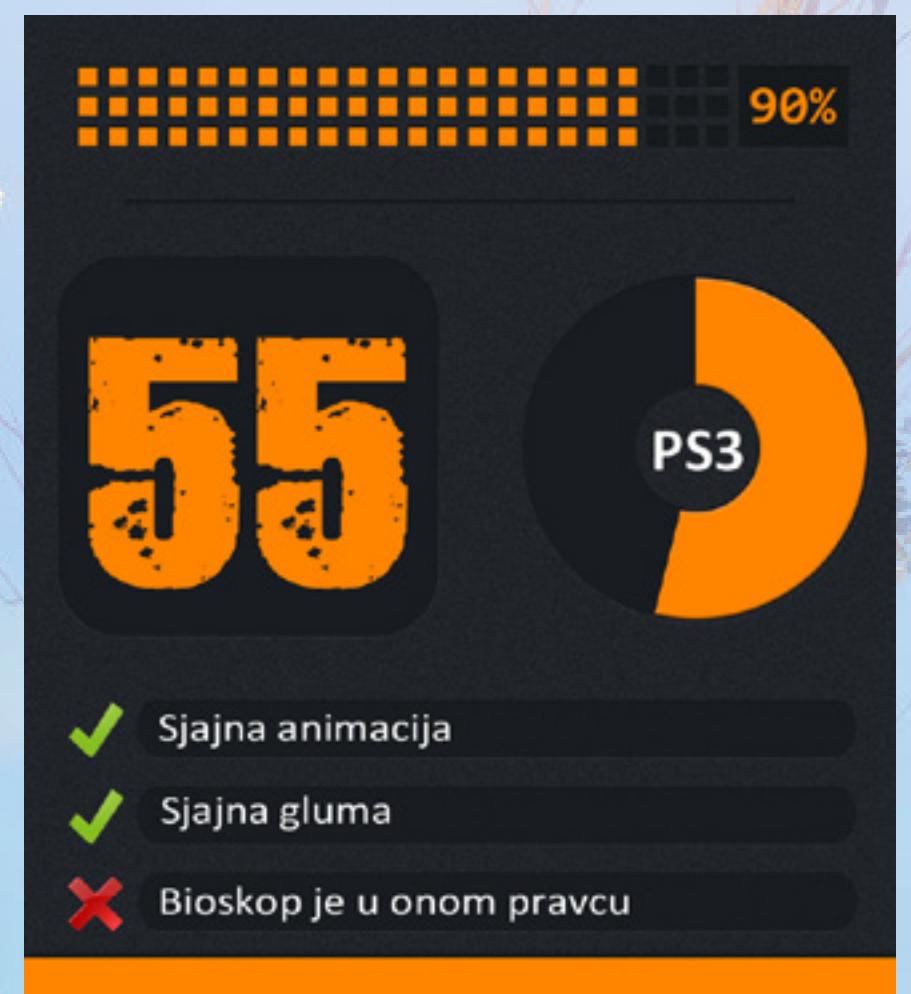
Film, ne igra

Quantic Dream je dobro poznata ekipa koja je slavu stekla naslovom Heavy Rain, a pre toga došla na "radar" Fahrenheit-om, ali i Omikron-om, u slučaju da ste hardcore gamer. Svojim prvim naslovima su jasno rekli где žele da idu sa gamingom, da naprave "interaktivne filmove" a ne "video igre sa filmskim elementima". Stoga ni ne čudi što je najnoviji projekat, Beyond: Two Souls, u potpunosti reklamiran kao film a ne kao video igra, sa Ellen Page i Willem Dafoe u glavnim ulogama. Precizna definicija bila bi – interaktivna drama akcione-avanturistička video igra.

Beyond je igra o mladoj devojci Džodi, koju igra već pomenuta Elen i njenom doktoru/negovatelju, Nejtanu, kojeg glumi Defo. "Kvaka" u priči je to što Džodi u sebi poseduje čudovište, Ejdana, koji je "štiti". Pod navodnicima, jer zapravo pravi velike probleme svima koji pokušaju da pridu Džodi, da se izrazimo najblaže moguće.

Ellen Page i Willem Dafoe u glavnim ulogama

Prvi veliki problem sa igrom – Viljem Defo. Iskorišćen katastrofalno loše, bez ikakvog plana i sa jako slabom ličnošću. Šta više, možemo reći da je Elen iako najbolja u čitavoj postavci, zapravo prosečna kada uporedimo sa nečim što bi bio "industrijski standard". Ima tu i nekih pozitivnih strana u odnosu na recimo Heavy Rain. Scenario je bolji,



Platforma:
PS3

Razvojni tim:
Quantic Dream

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

Web:
<http://playstation.beyond-twosouls.com/>

Cena:
49€

scene su kvalitetnije, ima manje rupa ... ali sve to pada u vodu kada prvi put skapirate da je Dejvid Kejdž odlučio da uradi nešto potpuno blesavo – bez razloga rascepka priču na tri dela iz tri različita vremenska perioda – kada je Džodi dete, kada je tinejdžer i kada je odrasla osoba. Skakanje iz priče u priču nema nikakve veze niti je potrebno, sve to čini kapiranje priče samim tim još težim ali je Quanticu pomoglo da nas postavlja u scenarije i scene bez posebne potrebe da objasne zbog čega smo tu. Njima pomoglo, nama svakako ne, pa se često osećate kao da ne znate gde se nalazite. Razvoj karaktera je takođe nula, jer preskakanjem kroz godine ne stignete ni da shvatite zbog čega je neki lik evoluirao na način na koji se to odigralo ili da se sa nekim karakterom "povežete" na emocionalnom nivou.

Što se tiče kontrola (da, i toga ima u ovoj "igri"), upravljate Džodi koja se kreće okolo, otvara vrata, ulazi u priču sa drugim likovima i s vremena na vreme pritiskom na određeni taster kontrolera bira kakvu će aktivnost uraditi. Ono što je u ovoj postavci zanimljivo je činjenica da vi kao igrač dosta od ovoga zapravo ne morate ni da uradite! Ukoliko "ne pogodite" taster na vreme u quick time eventu, nema veze. Džodi će proći sa po kojom masnicom više, priča će možda samo koji naredni minut doživeti blaže "skretanje sa puta" da bi se ubrzo vratila na kolosek. Čak i ukoliko u diskusiji sa drugim likovima ne odaberete neki od ponuđenih odgovora, igra će to uraditi za vas. Kada skapirate da vi uopšte niste bitni, već ste jednostavno "alat" da se igra odigra po svojoj želji do samog kraja, naglo će vam opasti interesovanje za istu.

Interaktivni film u "krznu" video igre

Da ne govorimo o Ejdenu, vašem "čudovištu iznutra" (opa, eto tužbe!). Upravljati njime je izuzetno teško i iako ga možete uvek "pozvati" i preuzeti kontrolu, za to nema nikakvih razloga. Možete kontrolisati unapred definisane predmete, kretati se gde vam igra kaže i ukoliko ga oživite a da igra od vas to nije tražila, ništa nećete postići. A čak i kada je potrebno da ga pozovete, akcije koje možete izvršiti



su toliko ograničene da bolje ni da ne krenete u razmišljanje o rupama u priči.

Grafika je, što smo i navikli od Quantic Dreama, jako dobra, kao i zvučna podloga, pa slobodno možete posmatrati ovaj segment kao i najjači u igri. Ne zaboravimo naravno ni Elen i Viljema koji su, svako u svom pogledu, izneli sjajne uloge, doduše, Viljem u meri u kojoj mu je scenario dozvolio. Ukratko, Beyond je dosadan i ne donosi nikakav izazov. Zaista ne vidimo dovoljno elemenata zbog kojih bi nekome Beyond preporučili kao video igru. Slobodno pogledajte na YouTube-u walkthrough kada bude okačen, ako ništa, nećete morati da "upravljate" igrom a možete i da premotavate.



**1Gb/s BANDWIDTH
0-20ms
OSETITE RAZLIKU!**

**COUNTER-STRIKE
EPS
1000FPS**



**Authorized
Provider**

begrad.com
GAME SERVER PROVIDER

gamer.beograd.com
gamehosting@beograd.com
gamer@beograd.com

Autor: Pavle Ćulum

FINAL FANTASY XIV - A REALM REBORN

Popravni ispit

Square Enix je kompanija koje je dugo godina važila za magičnu fabriku igara koje imaju zagarantovan uspeh. Njihov najuspešniji serijal – Final Fantasy – je sa svakim sledećim nastavkom podržavao ovu teoriju. Nakon Final Fantasy XI, njihovog prvenca u MMO svetu, Square Enix se vratio na scenu sa Final Fantasy XIV (FFXIV)..... i uprskao stvar. Igra jednostavno nije bila spremna, izdata je sa velikim brojem bagova, zastarem sistemima i mehanikom. Developeri su odlučili da je potpuni redizajn neophodan ako FFXIV želi da opstane na sve zasićenijem MMO tržištu.

Na scenu se vraća FFXIV: A Realm Reborn. Igra je potpuno prerađena, modernizovana i unapređena sa redizajniranim UI-om. Ako želite da steknete utisak koliko je igra poboljšana – nakon što je beta završena, igrači su pojurili na servere koji su se napunili brzinom svetlosti. Novi igrači su morali da čekaju u redu da se uloguju i ova situacija je trajala 2 nedelje dok Square Enix nije kupio nove servere i poboljšao njihovu mrežnu infrastrukturu. Hajde onda da vidimo šta je to što je privuklo sve te silne igrače.

FFXIV nam dolazi sa 5 različitih rasa: Hyur – Human, Elezen – Elf, Miqo'te – "mačkasti" ljudi sa repovima, Lalafel – slatki patuljasti ljudi, i Roegadyn – džinovi. Pored tih 5 rasa, pre



Platforma:
PC, PS3

Razvojni tim:
Square Enix Product Development Division 3



Izdavač:
Square Enix

Web:
<http://www.finalfantasyxiv.com/>

Cena:
\$29.99

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7

CPU: Intel® Core™ i5 2.66GHz

RAM: 4GB

HDD: 20GB

Grafika: NVIDIA® Geforce® GTX 660, AMD Radeon™ HD 7950 ili bolje



kreiranju lika možete izabrati jednu od 8 početnih klasa: Archer, Conjurer (healer), Gladiator, Marauder, Arcanist (summoning mage), Pugilist (fist fighting), Thaumaturge (offensive mage) i Lancer (koplje).

Veliki broj promena u odnosu na original

Prvi aspekt igre koji izdiže FFXIV u odnosu na ostale MMO-ove je multiclassing. Jedan lik može postati bilo koja klasa i zadržati tu klasu kroz levelovanje. Svaka izabrana klasa ima svoj level, što znači da iako ste dostigli lvl 30 na Gladiatoru, ako promenite klasu u Archer, vaš level se menja u skladu sa levelom koji ste dostigli na Archeru. Čemu služi ova mehanika - skillovi svake klase se kombinuju u toku igranja. U zavisnosti od levela koji ste dostigli na nekoj klasi, možete koristiti ograničen broj skillova na drugoj (glavnoj) klasi. To vam omogućava da, dok ste Gladiator, koristite Heal od vašeg Conjurer-a, kao i +dmg buff od vašeg Archer-a, a da ne menjate klasu.

Nakon što dostignete lvl 30 u jednoj klasi i lvl 15 u drugoj, te dve klase mogu da se spoje u jednu od advanced klasa zvane "jobs". Svaki job ima specifičnu kombinaciju klasa i dolazi sa unikatnim spellovima. Primer: kombinacija Gladiatora i Conjurer-a nam daje job zvani Paladin, koji dolazi sa spellovima koji povećavaju aggro i pomažu kod tankovanja jačih bossova. Job-ova ima 9, što povećava broj "klasa" na 17 što zaista predstavlja veliki izbor.

...i to na bolje!

Questovi su standardni za MMO svet, mada igra ima i neki old-skul šmek. Quest itemi se "daju u ruke" klikom i postoji dosta questova koji uključuju "emocije" koje radite / komandama. Dijaloga i cutscene-ova ima na pretek, kao što je slučaj u većini Final Fantasy igara. Na žalost, jako mali broj uključuje voice acting što znači da ćete se naklikitati mišem dok prolazite kroz paragrafe. Srećom, priča je veoma zanimljiva i raznovrsna, tako da ćete retko naići na dosadne questove.

Osim običnih questova, u isto vreme ćete raditi I Story Quest kao i questove specifične za vašu klasu/job. Story Quest prati glavnu priču igre. Svaki glavni grad (ima ih 3) ima svoju verziju Story Questa, koji se oko 20. nivoa spaja u jedinstveni tok. Story Quest vas uvodi u razne aspekte i module igre, služi kao tutorial i otključava većinu dungeona. Class/job questovi se dobijaju na svakih 5 levela i služe da treniraju i isprobaju razne aspekte klasa, kao što je tankovanje, taunt, healovanje a u slučaju DPS klasa – kako izbegavati vatu i focus fire. Class kvestovi su uglavnom teži nego obični, i nagradjuju sa kvalitetnim oružjem/armorom.

Dobto poznat Final Fantasy vizuelni stil

Borba je održana sporije nego većina MMOova. Global Cooldown (GC) je povećan na 2.5 sekunde, što će "button masherima" zasmetati na početku. Cilj produženog GCa je da se više razmišlja o taktici nego o tome koji skill je završio cooldown. Naravno, ovo ne znači da je borba sporija, jer ako se ubaci u miks i pomeranje monstera, special moves koji označavaju crvenim poljima i njihovo izbegavanje, nema puno vremena za stajanje.

Crafting je takođe održan na zanimljiv način. Kao što postoje klase za borbu, tako postoje i klase za gathering/crafting. Svaku klasu pojedinačno levelujete i dok ste "u njoj", niste u mogućnosti da se borite. Različite klase su zadužene za gathering i za crafting a sam proces pravljenja itema uključuje i mogućnost failovanja, skilove i iteme koji poboljšavaju kvalitet, itd. Pojedine crafting klase takođe daju mogućnost popravljanja sopstvenog armora kao i pravljenje i enchantovanje specijalnih itema.

Grafika je zaista na vrhunskom nivou. Svi modeli su animirani do perfekcije, teksture i boje su fenomenalne, a arhitektura je u standardnom Final Fantasy fazonu. Armor je unikatno dizajniran i svaki deo se savršeno spaja sa ostatkom armor seta. Retko smo našli na helmet ili shoulder pad koji se nije slagao sa nekim drugim delom našeg odela. Jedna od glavnih zamerki igre je količina loading screens.



Through peril and hardship, discovery and triumph, may the Navigator guide this brave soul on his life's voyage...



Svaka zona je instancirana, tako da prolaz kroz svet Eorzie uključuje puno loadinga. Svaki glavni grad je podeljen na dve glavne zone, između kojih je – pogodili ste – loading screen. Ovo definitivno kvari i umanjuje užitak u svetu.

Konačno FF MMO dostojan vaše pažnje

Još jedna mana je manjak questova. Iako pored običnih, story i class questova postoje i levequests (questovi koje možete da ponavljate), nakon levelovanja dve klase zaista se oseti manjak resursa za levelovanje treće. Pošto ne možete ponoviti questove koje ste odradili sa jednom klasom, jedino rešenje koje ostaje su dinamični random events zvani FATEs, koji su nalik na Riftove u Riftu, kao i Dynamic Events u Guild Warsu. Ovo uključuje jurenje po zoni i hvatanje FATEova kao i grindovanje živiljki koje zaista umara. Square Enix je rešio da uvede i daily questove u miks u najnovijem patchu, što bi trebalo da poboljša levelovanje drugih klasa. Ostaje nam da vidimo kakva će biti situacija nakon patcha.

Takodje, čuju se i žalbe za end-game na forumima. Nakon što se dostigne lvl 50 (max), ne ostaje puno izbora osim repetitivnog odlaska u 2 glavna heroic dungeona da bi se izgrajndao armor za mali broj raidova. Novi patch bi trebao da doda nekoliko high level dungeona, kao i novi raid za 24 igrača.

FFXIV: A Realm Reborn je igra koja je kao ptica Feniks uspela da iz pepela izđe jača, lepša, bolja i zabavnija. Igra obećava sate i sate zabavnog igranja, borbe, craftovanja, a sa novim patchom i opremanja privatne kuće. Sve u svemu, zaista kvalitetna i dobrodošla promena na tržištu prepuna generičkih i dosadnih klonova.

Autor: Filip Nikolić

PLANTS VS. ZOMBIES 2: Day 4

IT'S ABOUT TIME

Da, bilo je krajnje vreme!

Prva Plants vs Zombies igra je od kada se po prvi put pojavila na tržištu 2009-e pa do danas uspela da postane zlatni standard za tower defense žanr video igara. I ne samo to, PvZ je postao i pravi kulturološki fenomen koji se proširio na znatno veće okvire nego što je razvojni tim PopCap verovatno i u najoptimističnijim prognozama zamišljao. Sve ovo se svakako nije slučajno dogodilo. Igra je zaista plenila svojim šarmom kvalitetom i dopadljivošću, kako u audio vizuelnom smislu, tako i u vrlo dobro razrađenom gameplay-u. Imajući sve ovo u vidu, kao i činjenicu da je EA u međuvremenu kupio PopCap, pomalo iznenađuje činjenica da Plants vs Zombies sve do sada nije imao ni jedan nastavak. E pa čekanju je konačno došao kraj i pred nama je igra sa prikladnim naslovom iz više uglova - Plants vs Zombies 2: It's about time.

Ako pratite na koji način EA tretira PvZ franšizu, verovatno ste već videli najavu za spin-off naslov Plants vs Zombies Garden Warfare, third person shooter (!!?) naslov najavljen za sledeću godinu. Takođe odavno je bilo poznato i da će zvanični nastavak za Plants vs Zombies debitovati na mobilnim platformama (iOS i Android) i da će biti baziran na free-to-play biznis modelu uz opcione mikrotransakcije u okviru igre. Sve ovo zaista zvuči kao nešto što bi uradio jedan od najvećih izdavača u industriji (mada je ideja za onaj prvi projekat i pored svega zatekla nespremnim većinu nas). EA je u međuvremenu iz PopCap-a otpustio i George Fan-a,



kreatora prve igre! Dakle dosta toga u startu nije baš delovalo obećavajuće kada je PvZ 2 u pitanju. Free-to-play model se već toliko puta pokazao kao pay-to-win kada se nalazi u rukama ili nesposobni ili developer i izdavača malo više naklonjenih mamljenju novca od publike. PvZ 2 je u startu mirisao na još jedan ovakav primer. Međutim, ovde nailazimo verovatno na najveće iznenađenje kada je PvZ 2 u pitanju. EA, koliko god to nismo očekivali, baš EA od svih izdavača je uspeo da napravi mega popularnu igru za iOS i Android koja će na dobar i fer način primeniti free-to-play!

Free to play na dobar način!

Posle ovoga što smo upravo rekli, ako ste voleli prvu igru, verovatno je najbolje da jednostavno skinete PvZ 2 i počnete da igrate (kad je već besplatna). Ono čega smo se svi pribjavali i nešto što je definitivno moglo da uništi ovu igru se ipak nije obistinilo. EA nije upropastio PvZ 2 sa opcijama koje od vas zahtevaju novac na svakom koraku, kako su mnogi očekivali. Sve ostalo što vam treba od informacija nije toliko bitno kada znate da je igra „položila ovaj test“. Pravi nastavak za PvZ je tu!

Ipak hajde da se okrenemo i na neke konkretnе novitete u odnosu na prvi deo. Naš stari poznanik iz prvog dela Crazy Dave je ponovo tu i njegova „uloga“ je verovali ili ne ovoga puta još više simpatično besmislena nego što je bila prvi put. Nakon što je pojeo izuzetno ukusan tako, Dave se uz pomoć vremenske mašine vraća u prošlost kako bi mogao da ponovi to iskustvo savršenog tako! PvZ 2 vas naravno neće, kao što nije ni prvi put, zamarati sa bilo čim. Dave i novi lik – vremenska mašina, obično imaju po jednu ili dve rečenice. Postavka je takva da se igra odvija u (za sada) tri različita setting-a u prošlosti. Prvi je Egipat, drugi piratski brod i treći divlji zapad. Već sada se nazire silueta četvrtog setting-a koji će vremenom biti pridodat igri (i on deluje kao da će biti budućnost). Svaki od ova tri ima različite zombije sa različitim mogućnostima. Kao i u prvom delu, gameplay se odvija u pet linija gde je vaš zadatak da uz pomoć biljaka sa različitim mogućnostima napada i odbrane, zaštite svaku

od linija od nadolazećih zombija. Ono što odmah treba istaći je to da je PvZ 2 ovaj koncept zaista začinio sa toliko puno toga, čak i u poređenju sa prvim delom!

Prva i po nama glavna novina u gameplay-u je plant food. U pitanju je power-up koji ispustaju zeleni zombiji nakon što ih ubijete i koji kada primenite na datu biljku, njoj daje „super potez“ koji je obično sličan njenoj osnovnoj funkciji samo znatno moćniji. Osim njega, tu su i powerup-ovi koje kupujete sa ingame coins i koji su bazirani na touchscreen gestovima kao što su flick ili pinch to zoom za instant otklanjanje nevolja. Za razliku od plant food, ovi powerup-ovi nama deluju izuzetno cheap i mi ih nismo koristili u toku igranja. Osim ovih dodataka tu su i specifične gameplay mehanike vezane za dati setting. Baš kao što smo u prvom delu imali nivoe sa bazenom, maglom ili saksijama na krovu, glavna karakteristika (osim naravno specifičnih zombija) su i za Egipat grobovi koji se pojavljuju na mapi, za piratski brod određeni broj redova koji nisu kompletni već delom i preko vode i za divlji zapad pokretne biljke na šinama.

Nove biljke, novi zombiji

Tu su naravno i nove biljke u odnosu na prvi deo. Mi sada nećemo ulaziti u detaljan opis njihovih mogućnosti jer nam to u slučaju Plants vs Zombies deluje kao neka vrsta spoiler-a. Ostavićemo vam da sami otkrijete šta koja nova biljka radi. Ne zaboravite da probate i plant food powerup na svakoj! Što se tiče biljaka koje su dostupne samo ako ih kupite, radi se o poznanicima iz prvog dela, njih šest i ni jedna apsolutno nije neophodna da biste normalno igrali igru. Možda će vam nedostajati Snow Pea ili možda Squash (koje je potpisnik ovih redova intenzivno koristio u prvom delu) ali je činjenica da ćete i bez njih moći da odgovorite na sve izazove koje igra stavlja pred vas. Kad smo već kod tih izazova, game modova ponovo ima zaista dosta. Glavna putanja se sastoji od deset nivoa u svakom od tri sveta. Osim nje tu su i sporedne putanje sa po nekoliko nivoa i





zanimljivim dodacima kao što su nove biljke, još jedno mesto za dodatnu biljku na početku nivoa itd. Sporedne putanje otvarate uz pomoć specifičnih ključeva do kojih nije lako doći ali svakako moguće (naravno pogađate da je do istih najlakše doći tako što ćete ih kupiti za realni novac). Kada završite deset glavnih nivoa, otvara se putanja ka novom svetu koja od vas zahteva da imate određeni broj sakupljenih zvezda. Zvezde se zarađuju na već pređenim nivoima tako što se na svakom od njih nakon što ih pređete prvi put otvore tri nova challenge -a koji od vas zahtevaju da osim prelaska nivoa ispunite i još po neki specifični zahtev. Naravno i zvezde možete kupiti za realni novac.

Poenta svega je u tome da i pored toga što su ove opcije za plaćanje tu, one nisu neophodne da bi napredovali u igri. Mi smo na primer otvorili bez ikakvih problema sve što smo želeli u igri, bez potrošenog i jednog centa. Igra je dobro i fer izbalansirana i ove opcije sa plaćanjem su tu zaista samo ako ih želite.

Ono što bi za sada zamerili igri je to što je u poređenju sa prvom znatno kraća i generalno siromašnija sadržajem. Međutim ovo i nije zamerka na mestu, imajući u vidu da će u duhu većine današnjih igara na iOS-u i Androidu konstantno dobijati nove sadržaje (mada moramo da zamerimo što u igri već u ovom inicijalnom izdanju nije prisutan Zen Garden iz prvog dela!) Osim tih očekivanih većih update-a, tu su i određeni dnevni izazovi koji će vas na dobar način svaki dan podsećati da pokrenete igru. Yeti Zombie je ponovo prisutan i ovoga puta znatno bolje primenjen. Uglavnom se pojavljuje jednom dnevno i sa sobom uvek nosi neku finu nagradu, naravno ako ga savladate (hint: uvek imajte po jedan plant food u rezervi).

Za sada jedino na mobilnim platformama

Zamerku bi možda uputili i na još jednu verovatno ne fer adresu a to su sami mobilni uređaji na kojima je jedino za sada dostupna ova igra. Mi smo je testirali na Nexus 7 tabletu iz 2013-e i pre svega moramo da kažemo da na njemu

igra izgleda fantastično! PvZ nije više sačinjen samo iz 2D elemenata već su tu i pojedini suptilni elementi 3D grafike, koji zajedno sa PvZ standardno vrlo dobrim vizuelnim art stilom daju odličan finalni efekat. Međutim naša zamerka se odnosi na samu prirodu touch interfejsa i činjenicu da će vaši prsti i šaka konstantno zaklanjati dobar deo ekrana.

Verujemo da je situacija još gora na telefonima gde se loš efekat povećava kako se veličina displeja smanjuje. Moramo da priznamo da je bilo trenutaka kada smo poželeli da PvZ 2 igramo sa mišem i tastaturom. Verujemo da na to nećemo još dugo morati da čekamo, pošto će se igra gotovo izvesno kao i prvi deo, kad tad pojavit na svim platformama.

Za kraj da ne zaboravimo i zvučnu podlogu koja je zaista odlična! Radi se uglavnom o temama iz prve igre koje su sada u zavisnosti od settinga u kome se nalazite takođe doživele nova izdanja a pri tome nisu izgubile na kvalitetu. Zvučni efekti su takođe prema očekivanju sjajni.

Sve u svemu, Plants vs Zombies 2 je ispunio visoka očekivanja koja smo imali od nastavka onako sjanog prvog dela. Igra je besplatna, suštinski nije pay-to-win, tu su nove biljke, novi zombiji, kul powerup-ovi, novi game modovi... Ako ste voleli prvi deo, šta čekate, pravac App Store ili Google Play.



Autor: Nikola Savić

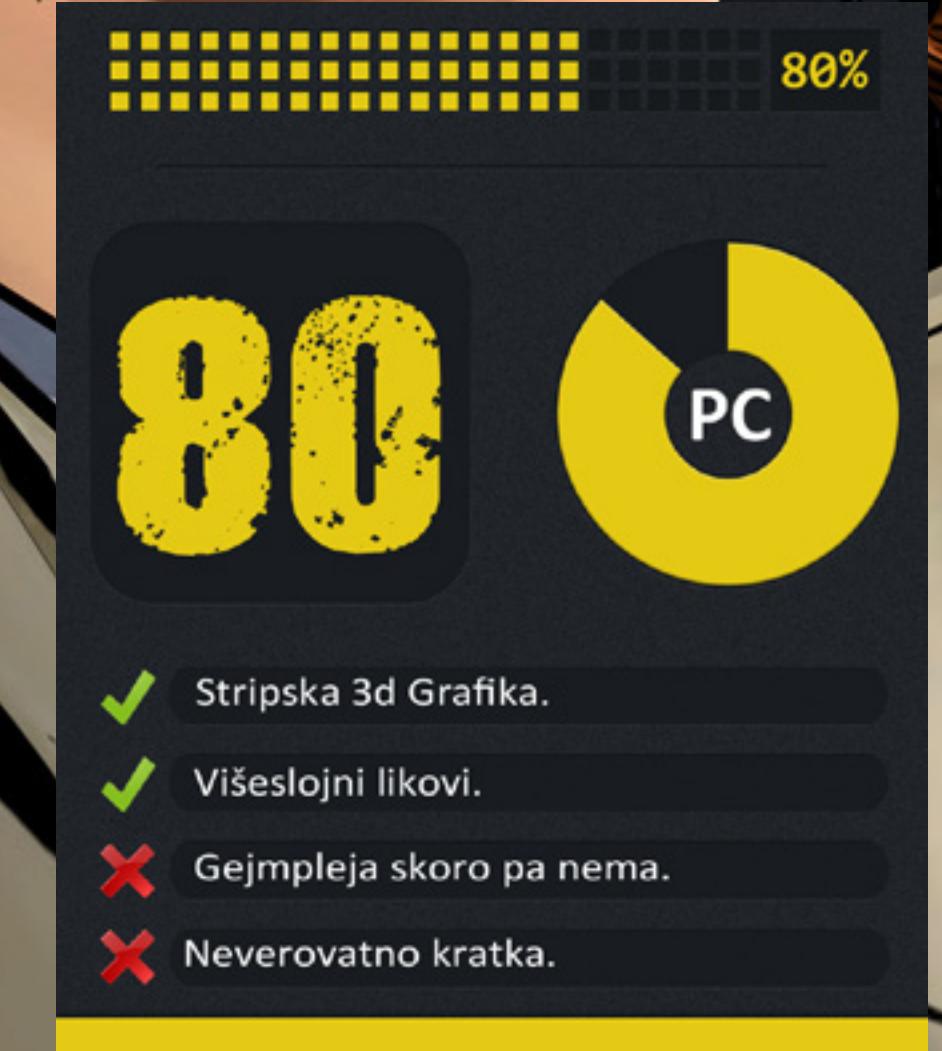
THE WOLF AMONG US

Episode 1: Faith

Razvojni tim Telltale Games nam je poznat po svojoj sjajnoj epizodičnoj avanturi Walking Dead, koja je svojim specifičnim šmekom i igrackom mehanikom ostavila odlične utiske kod ljubitelja avantura. Sa tim projektom je završeno i po sličnom receptu su krenuli sa novim serijalom o čijoj prvoj epizodi sada čitate. The Wolf Among Us je rađen po Fables stripskoj franšizi koja je nastala pre desetak godina iz pera Billa Wilinghama i i dalje se uspešno izdaje sa svim svojim spin-off serijalima. Seting je zanimljiv, poznati likovi iz bajki i narodnih priča su izbegli iz svojih domovina zbog raznih neprilika nastalih dolaskom misterioznog osvajača i sada su primorani da žive i stvarnom svetu, u jednom predgrađu Njujorka (Fabletown), naravno kamuflirani tako da izgledaju kao i svi drugi stanovnici Njujorka.

Rađena po Fables stripskoj franšizi

U ovoj igri pratimo Velikog Zlog Vuka (Bigbi), koji je sada Fabletown šerif i trudi se da koliko toliko održi red među njegovim stanovnicima. Lik Bigbija je nekakav miks Rika iz Walking Dead-a i Vulverina sa šmekom Hemfri Bogarta. Nekada glavni negativac u svojim bajkama, sada se trudi da bude koristan zajednici ali mu to ne ide lako. Tokom igranja srećemo se sa još puno svima nama poznatim likovima iz sveta bajki, ali ne u izdanju u kakvom smo navikli. Ovo je ozbiljna igra, sa mračnom i depresivnom pričom i atmosferom. Ne znamo da li sve bajke imaju srećne krajeve, ali ova definitivno nema srećan početak. Likovi iz bajki ovde se susreću sa svim problemima koje stvarni život sa sobom



Platforma:
PC/Xbox360/PS3

Razvojni tim:
Telltale Games

Izdavač:
Telltale Games

Web:

<https://www.telltalegames.com/thewolfamongus/>

Cena:
22,99 €

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows XP Service Pack 3

Procesor: Core 2 Duo 2GHz or equivalent

Memorija: 3 GB RAM

Grafika: ATI ili nVidia 512 MB RAM

DirectX: 9.0c

Hard Disk: 2 GB slobodnog prostora



nosi, porodični problemi, besparica, nasilje, alkoholizam, prostitucija, socijalna raznolikost i nepravda, sve je to prisutno. Lilkovi u igri su duboki, višeslojni, realni i opipljivi, svet je surov i ubedljiv, odluke koje donosite vas stvarno stavlaju u dilemu i uticaće na razvoj priče.

U suštini interaktivni animirani film

Grafičko rešenje je već viđeno, ali sjajno odrđeno i odlično se uklapa u stripsku atmosferu igre. Lilkovi i okruženja su lepo dizajnirani, vidi se da se brinulo o detaljima. Za pohvalu je i facialna animacija koja dobro prenosi emocije i govor likova. Zvuk u igri je takođe na nivou, a ni glasovnoj glumi se nema šta zameriti, pogotovo pošto je u pitanju specifična noir atmosfera koja iziskuje i određene momente u dijalozima koji ponekad izgledaju preterano dramatično, ali zapravo služe izgradnji noir atmosfere.

Previše kratka za trenutnu cenu

Što se gejmpjeja tiče, ako ste igrali Walking Dead od ovog razvojnog tima, znate šta možete i ovde da očekujete. Ovo je u suštini interaktivni animirani film. Vaše uplitanje svodi se na razgledanje objekata, dijaloge i donošenje odluka, uz po koju akcionu scenu gde ćete malo testirati svoje refleks. Ovo se nekima neće svideti, ali uostalom ova igra i nije za svakoga. Svi ostali odlični elementi o kojima smo pričali uspešno su nadomestili manjak samog "igranja" igre.

Jedinu ozbiljnu zamerku koju imamo jeste to što je neshvatljivo kratka, njeno igranje ćete maltene meriti minutima, a ne satima. Jasno je da je ovo epizodična igrara, ali za ovu cenu u prvoj epizodi se moglo ponuditi bar 5-6 sati igranja, a ovako imamo bezobrazno malo igranja koje, rekli bi smo, ne vredi više od $\frac{1}{4}$ trenutne cene igre.

Autor: Dimitrije Đorđević

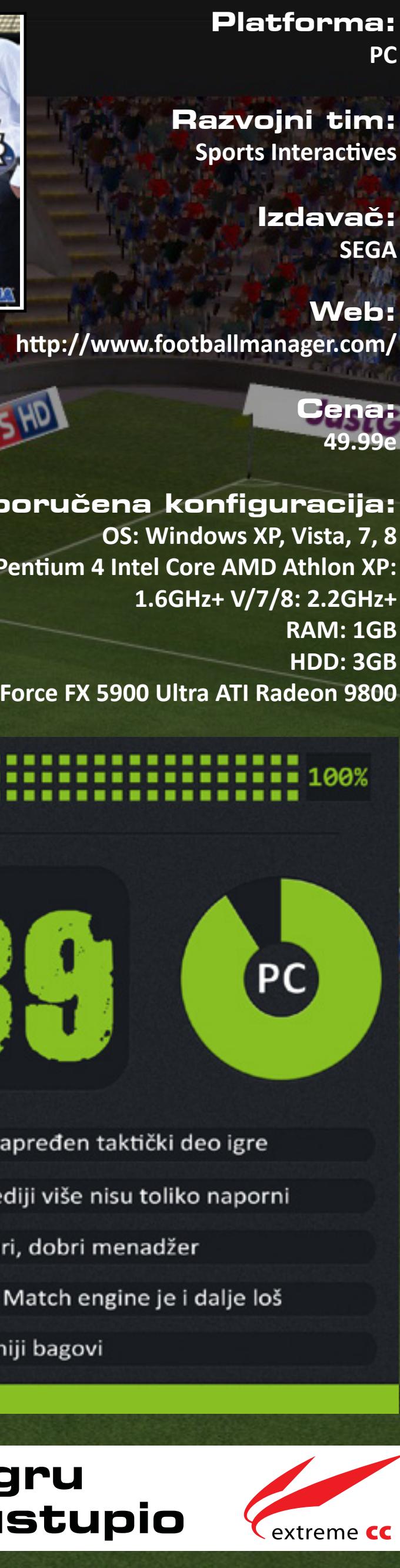
FOOTBALL MANAGER 2014

Stari poznanik, nova sezona

Stigao je novembar, sa njim krenule slave i sve nezaobilazne diskusije o politici i sportu. Zna se da u našoj državi ima najviše trenera po glavi stanovnika, te je srećna slučajnost što svake godine u isto vreme svi dobijaju priliku da se u tome i dokažu – Football manager. Moramo da priznamo da igra ima neku magiju – svake godine je igra manje-više ista, a opet nesumnjivo ima kvalitet, prodaje se dobro i dobija odlične kritike. Verovatno je to i recept kojim se kreatori vode – zašto menjati dobitnu formulu? Ipak, za razliku od prethodnih godina kada smo dobijali samo osvežene sastave timova i sitnija unapređenja (nije to nimalo loše u ovom slučaju, da se razumemo), ove godine je najvažniji segment menadžera dobio značajnu nadogradnju - taktika. Slajderi više ne postoje, sve je odrađeno kroz različite pozicije i instrukcije koje zadajete timu ili pojedinačnim igračima. Dubina je u ulogama koje zadate igraču. Ubačene su nove uloge po pozicijama, sve u cilju približavanja filozofiji modernog fudbala. Opisi su detaljniji i brzo ćete shvatiti kako sistem funkcioniše.

Igra ima magiju –svake godine je skoro ista, ali je rado igramo

Kada izaberete nekog igrača, dobijete i kratak pregled njegovih atributa, i sugestiju koja mu uloga najviše odgovara na datoj poziciji. Zatim to možete i dodatno prilagoditi nekim individualnim instrukcijama, u zavisnosti od igrača, njegovih atributa i Vaših potreba. Vaše osoblje će vas često bombardovati savetima, što na utakmicama, što van njih. Zanimljivo je da nismo primetili preporuke osoblja koje se tiču



transfera, izgleda da će Vam samo agenti nuditi igrače. Nije to loše, ali ne bi škodilo da dobijete neki savet tu i tamo za neku deficitarnu poziciju. Kad smo kod agenata, i tu postoji jedna novina. Naime, sada možete zahtevati od igrača da otpusti svog agenta, ukoliko pregovori baš i ne idu kako ste zamislili. Moguće je i ponuditi agentu da podelite vlasništvo nad igračem.

Kada budete izabrali klub, dobićete i nove zahteve u smislu vođenja kluba. Tražiće od Vas da se prilagodite filozofiji fudbala koju taj klub gaji (napadački fudbal, čuvanje posećenih lopti, brze kontre), ali isto tako od ove sezone će zahtevati da se povinujete pravilima finansijskog fera pleja.

Sindrom civilizacije – samo još jedan kr

Što se samih menija u igri tiče, sve je nekako svedeno i jednostavnije. Ne morate ulaziti u gomilu novih prozora da biste otišli na konferenciju, dali komentar o nečemu, izrazi zainteresovanost za transfer ili kritikovali igrača. Sve je na dva klika od početnog ekrana. Konferencije za medije nisu toliko naporne, dosadne i istovetne kao ranije, odgovori su dosta raznovrsniji. Često će Vas pitati za reakciju na komentar sa tuđe konferencije, ili će neko drugi reagovati na Vaše komentare. Posle stotinak utakmica malo sve uđe rutinu, ali je i to daleko bolje od prošlogodišnjeg izdanja. Gledati mečeve u 3D i dalje nije baš najsjajnija opcija. Jeste to bolje, ali i dalje je to loša grafika. Pritom ni engine nije sjajan, izgleda prilično neprirodno. Nije neka zamerka, s obzirom da je ovo menadžer, ali valja poraditi na tome. Igra je prilično duboko integrisana u Steam, što Vam daje mogućnost da igrate na različitim mašinama i platformama uz cloud save. Isto tako možete skidati razne scenarije, modove i grafičke pečeve.

U suštini, sve je staro, samo bolje. Taktički deo igre jeste unapređen, i to u dobrom smeru, ali ostatak igre je prilično isti. Ponovićemo, u slučaju ove igre, to nikako nije loša stvar. Ako ste igrali betu, znate šta da očekujete, jer je gotovo identična (osim ispravki manjih bagova). A sad, birajte tim pokažite zašto ste bolji od ostalih!

In 2 days
Brighton (A)

du
e
u
da
e
a
li
u
u
e
a,
ar.
i

Team Tactics Training Matches Interaction Report

Overview Team Player Set Pieces Penalties Captains

More Actions...

Substitutes Max. of 7

13 A Lindegaard 100% -

6 J Evans 81% 7.62

24 D Fletcher 99% 7.29

14 J Hernández 96% 6.96

22 Fábio 94% 7.20

23 T Cleverley 94% 7.10

16 M Carrick 86% 7.30

Quick Pick Show Filters

Age Height Weight Position ▲ Morale Last 5 Games Con Av Rat Value +

Age	Height	Weight	Position	▲ Morale	Last 5 Games	Con	Av Rat	Value	+
23	190 cm	76 kg	GK	Good	6.74	98%	6.83	€11.75M	
24	192 cm	81 kg	D (RC)	Good	7.38	92%	7.45	€10.75M	
21	180 cm	71 kg	D (RC), DM, M (C)	Superb	7.38	81%	7.44	€18M	
32	189 cm	82 kg	D (C)	Good	8.04	94%	7.81	€5.25M	
32	175 cm	75 kg	D/WB (L)	Good	7.70	100%	7.60	€700K	
26	183 cm	73 kg	M/AM (C)	Good	7.30	87%	7.22	€35M	
26	194 cm	85 kg	DM, M/AM (C)	Good	7.44	77%	7.42	€27.5M	
27	175 cm	66 kg	M/AM (RL)	Good	7.22	98%	7.48	€14.5M	
28	178 cm	78 kg	AM (C), ST (C)	Fairly Good	7.44	96%	7.33	€32.5M	
24	172 cm	62 kg	AM (RLC)	Poor	7.30	100%	7.16	€24.5M	
30	183 cm	71 kg	ST (C)	Good	7.62	90%	7.50	€18.75M	
29	193 cm	80 kg	GK	Good	7.02	100%	-	€2.9M	
26	188 cm	78 kg	D (C)	Good	6.98	81%	7.62	€17M	
30	183 cm	83 kg	DM, M (C)	Good	7.38	99%	7.29	€5.75M	
25	175 cm	65 kg	ST (C)	Fairly Good	6.98	96%	6.96	€14.25M	
23	172 cm	69 kg	D/WB (RL)	Very Good	7.12	94%	7.20	€1.9M	
24	175 cm	67 kg	M/AM (C)	Good	7.24	94%	7.10	€13.5M	
32	185 cm	74 kg	DM, M (C)	Good	6.98	86%	7.30	€2.6M	
35	189 cm	83 kg	D (C)	Good	7.64	86%	7.10	€350K	
23	172 cm	72 kg	D/WB (R)	Good	7.18	74%	7.57	€26M	
28	175 cm	65 kg	M (L), AM (RLC)	Fairly Good	7.18	95%	7.17	€11.5M	
40	180 cm	69 kg	M (LC), AM (C)	Fairly Good	7.12	81%	7.08	€180K	
28	181 cm	78 kg	M/AM (R)	Good	7.10	95%	7.20	€12M	
19	178 cm	71 kg	AM (RLC)	Very Good	7.96	90%	7.03	€4.5M	
23	185 cm	73 kg	AM (L), ST (C)	Good	7.80	87%	7.04	€13.75M	

Starting Tactic 4-3-3 Alternative Tactics 4-1-3-2 + Add Tactic

Familiarity Familiarity

Mentality Control

Fluidity Fluid

Role Player Suitability

Attacking midfielder ★★★★★

Advanced playmaker ★★★★★

Trequartista ★★★★★

Enganche ★★★★★

Shadow Striker ★★★★★

Evra 100% 7.60

Vidic 94% 7.81

Jones 81% 7.44

Smalling 92% 7.45

De Gea 98% 6.83

Next Match Brighton

Main Focus Tactics Only

Change Focus To +

Next Match Past Meetings Report Opp. Players

Saturday 15th February 2014 (2 days)

Brighton Matches

Date	Opposition	Venue	Result	Competition
Sat, 25/1/2014	Millwall	A	0-0	FA Cup
Tue, 28/1/2014	Burnley	A	1-4	Sky Bet Champi...
Sat, 1/2/2014	Watford	A	2-1	Sky Bet Champi...

BRIGHTON & HOVE ALBION Brighton

**Platforma:**

PC, X360, Xone, PS3, PS4,
iOS, Android

**Razvojni tim:**

Visual Concepts

Izdavač:

2K Sports

Web:

www.2ksports.com

Cena:

49€

Preporučena konfiguracija:

OS: Win XP, Win Vista, Win 7, Win 8

CPU: Intel Core 2 Duo

GPU: Nvidia GeForce 8800 GT

RAM: 2GB

HDD: 9GB

Autor: Stefan Starović

NBA 2K14

Novi LeBron

NBA 2K14 je najnoviji dodatak NBA 2K serijalu video igara koje su lansirane još 1999 godine (doduše, pod patronatom SEGE). To znači da je redni broj izdanja za jedan veći nego što je godina kojoj je igra posvećena. Za one sa slabijom matematikom, NBA 2K14 je zapravo petnaesto izdanje iz serijala. Ujedno, prvo izdanje koje pored trenutno aktuelnih konzolnih sistema dobija i svoju verziju za konzole (i dalje) naredne generacije i to već sredinom novembra. Naslovnu stranu igre krasи LeBron James kao i Miami Heat kao tim.

Kada smo već kod LeBrona, krenimo malo "naopakim" redom. Naime, pored toga što je poslužio kao "ikona" za igru, poznati košarkaš je bio i "muzički urednik" ovog naslova koji je odabrova svaku od numera, što je dovelo do toga da igra poseduje aktuelne muzičke hitove, za razliku od prethodne tradicije koja je podrazumevala nešto starije hit naslove. Tako ćete, usled ove promene, u igri pronaći i hitove kao što su Dart Punk – Get Lucky, Coldplay – Lost!, Eminem – Not Afraid, Imagine Dragons – Radioactive, Macklemore – Can't Hold Us, Robin Thicke – Blurred Lines i tako dalje.



LeBron James

Dok se i dalje nalazimo u "naopakom" modu, pomenimo i drugi važan dodatak. Iako se igra zove NBA2K14, sa naglaskom na NBA, 2K sports je potpisao ugovor sa Evroligom (i to višegodišnji), oko uključivanja

timova iz Evrolige u igru. Ovo obeležava i premjeru za evropske timove u ovom serijalu.

Najveći novitet je "Path to Greatness" mod u kojem vodite, da, pogodili ste, LeBrona u njegovom pohodu da osvoji što više šampionata i "pokida" kako bi dostigao i prestigao rekord od šest NBA šampionских titula koji je postavio Majkl Džordan. LeBron to može da uradit sa svojim Majamijem, ili se možete opredeliti za to da sreću potraži na drugom mestu i sa nekim drugim klubom. Bez obzira na sve, ovaj mod je zaista dobro kreiran sa scenarijima, komentarima, međuscenama – jednostavno, kao da posmatrate dobar Diznijev film o "klincu" koji uspeva da ostvari sve svoje snone.

LeBron James

Međutim, problem nastaje ukoliko niste Džejmsov fan. Onda vas ovaj mod neće posebno interesovati i ostaće vam samo "standardni" modovi poput Moje Karijere, Mog Tima i tako dalje. Šteta je što neki dodatni modovi, kao što je "Association", već dugi niz verzija nisu unapređeni i već pokazuju vremešnost. Naravno, sve je to manje važno kada se zna što je za ove igre bitno – igrivost u društvu i samo izvođenje. Tu je 2K Games uradio jako dobar posao i dodatno unapredio serijal. Ove godine, glavna promena

dolazi u vidu rekonfigurisanog desnog analognog džoystika koji sada vodi računa o kompletном driblingu ali i šutiranju bez potrebe da koristite modifikator. Ovaj sistem funkcioniše jako dobro kada uspete da naučite razliku između driblinga (kada je potrebno džoystik brzo pomeriti u neku od strana) i šutiranja (kada je džoystik potrebno dugo držati u nekom od smerova).

I još jednom - LeBron James

Na ovaj način obezbeđeno je i lakše blokiranje šuteva, brže kretanje i odbrani i sve u svemu fluidnija igra. Lakše je čak i dodati loptu saigraru "na slepo", izuzev što dobar deo uspešnosti takvog pasa zavisi od samih karakteristika igrača i njegovih sposobnosti da tako nešto uradi. Ono na čemu nažalosti i dalje treba dorade, iz godine u godinu, jeste to što igrači često "prolaze" jedni kroz druge, što se lopta teleportuje sa mesta na mesto, što odbrana često "sklizne" dalje nego što bi trebalo ostavljajući otvoren šut i tome slične stvari, koje su dobro poznate boljke serijala. Naravno, sve su ove sitnije (osim u odlučujućem trenutku utakmice kada igrate sa prijateljima) greške i problemi koji ne umanjuju kvalitet sjajne igre kakva je NBA2K14. Izgled igre, grafika i zvuk, ukupna reprezentacija, izvođenje i zanimljivost su na najvišem nivou i nešto najbolje što industrija trenutno može da vam ponudi.



Autor: Bogdan Diklić

Lego Marvel Super Heroes

Još jedno Lego izdanje

Lego Marvel Super Heroes je još jedna u nizu akcionalih video igara koja uzima dobro poznatu franšizu i pretvara je u svet druge poznate franšize – LEGO kocaka. Igru potpisuje TT Games koji je razvio za praktično sve sisteme koji postoje danas i koji će postojati (naravno, mislimo na konzole naredne generacije). Igra je izuzetno slična drugim naslovima iz LEGO serijala, poput Lego Star Warsa ili Lego Batman, što podrazumeva akcione ali i logičke elemente. Igra započinje tako što Silver Surfer, leteći iznad planete, biva oboren sa svoje daske za surf koja se raspada u veliki broj delića i pada na Zemlju. Doktor Doom, shvativši da ovi delovi poseduju neverovatnu snagu, odlučuje da ih sakupi i napravi "Doom Ray of Doom". Sa druge strane, vođa S.H.I.E.L.D-a, Nick Fury, saziva superheroje Marvel univerzuma kako bi mu stali na put i kako bi sakupili ostale deliće daske pre nego što ih se domognu Dr.Doom, ali i Loki, Magneto i drugi negativci.

Jedan od likova u igri je i Sten Li

Prateći isti sistem izvođenja kao i u prethodnim naslovima, igrači će biti u prilici da upravljaju sa preko 150 likova iz Marvel univerzuma od kojih svaki poseduje svoje unikatne mogućnosti. Spiderman baca mrežu i samim tim leti visoko iznad grada, Hulk može da lansira u vazduh velike objekte, Iron Men leti i "puca iz ruku", Hawkeye odapinje strele, znate već i sami kako to ide. Za potrebe scenarija, kreirani su Lego Nju Jork i Lego Asgard, gde se naslov i odigrava. Interesant-



Platforma:

PC, PS3, PS4, X360, Xone, WiiU,
Vita, DS, 3DS

Razvojni tim:
TT Games

Izdavač:

Warner Bros Interactive

Web:

Videogames.lego.com

Cena:

49€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows XP/Vista/7/8

CPU: AMD or Intel Quad Core

GPU: VIDEA GeForce GTX 480 ; ATI Radeon HD 5850

RAM: 4GB

HDD: 8GB



- ✓ Još jedan odličan Lego naslov
- ✓ Ujedno jedna od najboljih Marvel igara
- ✗ Dokle više taj Lego?

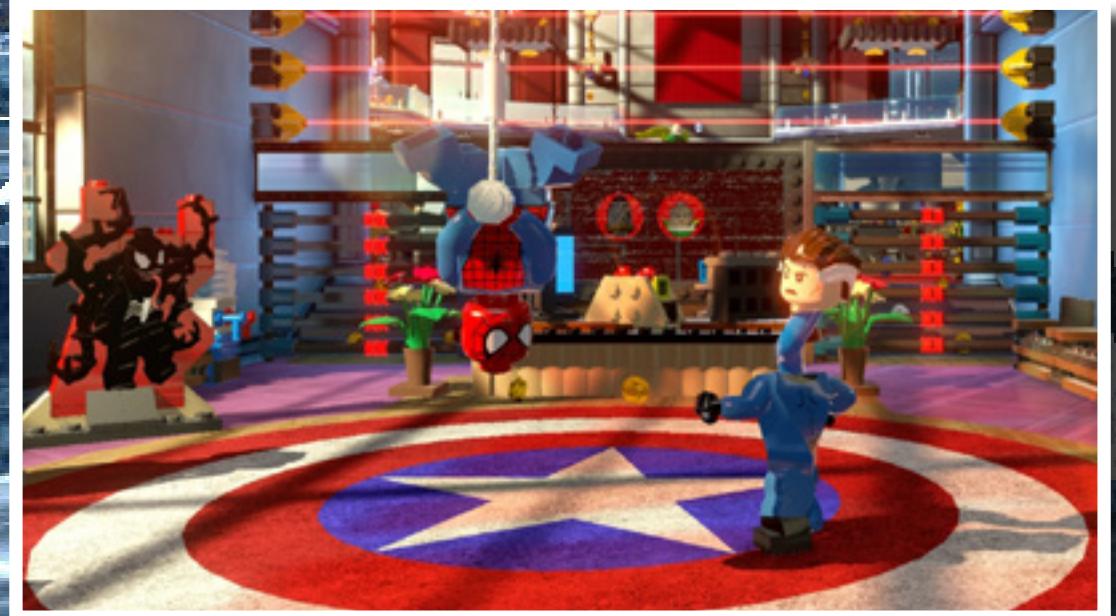
no je da je u igru ubačen i Sten Li, kreator Marvel stripova. Umesto "citizen in peril" misije se zovu "Stan in peril" a Sten je i karakter kojim se može upravljati. On poseduje nekoliko specijalnih moći preuzetih od drugih likova iz Marvel univerzuma.

Dizajneri su kreirali Lego Nju Jork i Lego Asgard

Veliki broj zgrada u Nju Jorku može se posetiti, što obezbeđuje dodatni razvoj priče i mini misije. Poseban kuriozitet je to što priče svake od zgrada prepričava niko drugi do Deadpool. Izvođenje je fluidno, interesantno i vrlo vas lako "uvlači" u sate i sate igranja Marvel Super Heroes.

Možete da birate između 150 likova!

Ne bi trebalo da propustite ovaj naslov ukoliko vam se dopada koncept LEGO video igara iz proteklih nekoliko godina. Sa te strane, ovoj igri se nema šta zameriti. Osim toga što je možda pomalo počeo da biva dosadan čitav pravac, ali dok je finalna izrada kvalitetna i dok se igre prodaju, sigurno ćemo ih još viđati.



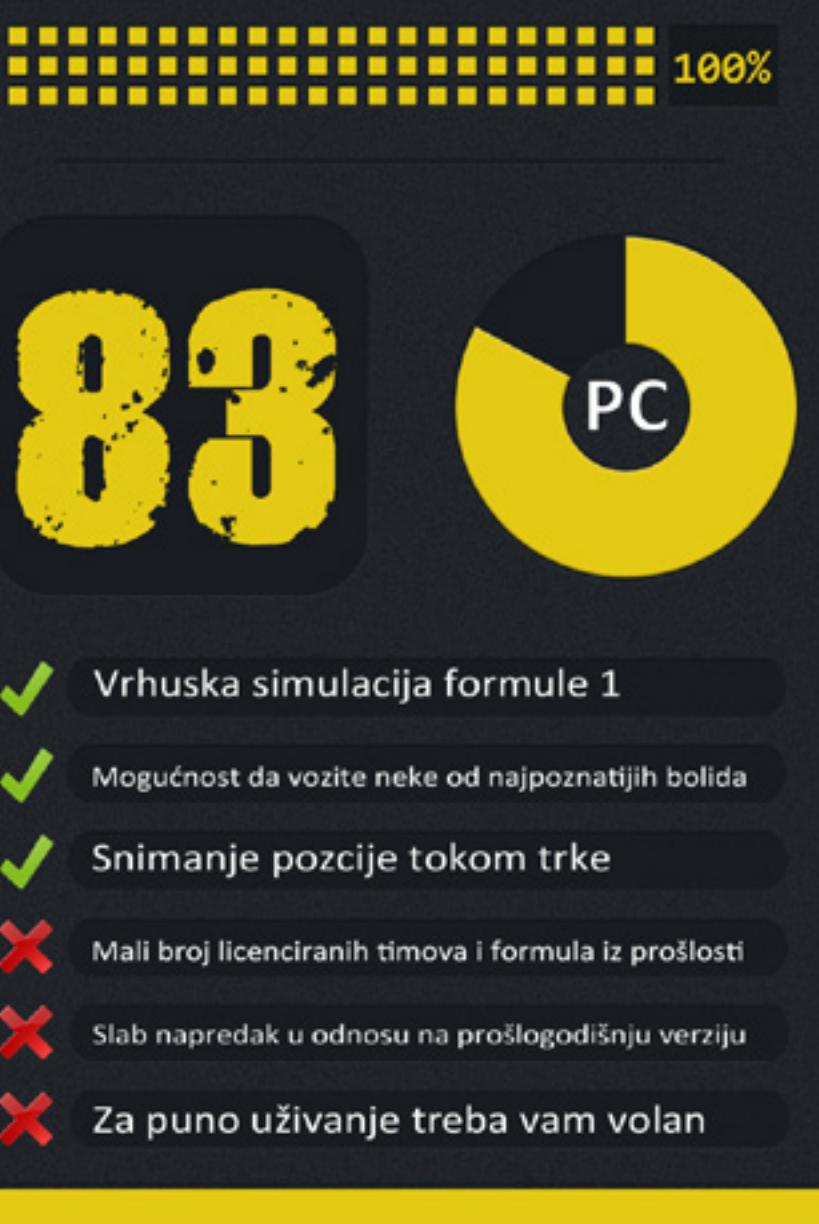
Autor: Aleksandar Ašković



Kada morate da izdate novu igru svake godine to dovodi do gomile problema. Jedan od najvećih je šta ponuditi igračima ukoliko obrađujete jedan te isti sport iz godine u godinu. F1 2013 predstavlja pravi primer jer je napredak u grafici minoran u poslednjih nekoliko godina a fizički engine je odavno dотеран do savršenstva. Takođe nema mnogo bitnih razlika između prošle i ove sezone (nema novih staza ili timova) Codemaster je pre 4 godine preuzeo F1 licencu i svaka igra mu je bila bolja od prethodne. Prošlogodišnja verzija je dostigla svoj maksimum kako po pitanju simulacije tako i po pitanju audio-vizuelnog dela pa su se igrači sa pravom pitali šta je to revolucionarno što će doneti F1 2013. Odgovor je Classic mod.

Codemaster već 4 godine drži licencu za F1 cirkus

Ovaj mod vam omogućava da probate aždaje iz 80ih i 90ih godina koje nemaju puno dodirnih tačaka sa današnjim bolidima. Nekada u vozilima nije bilo toliko elektronike, motori su bili mnogo jači a vozači bili mnogo bitniji faktor od današnjih "šofera". Ovde stvarno ne mislimo da potcenjujemo Hamiltona i ekipu ali osetiće i sami dramatičnu razliku između upravljanja savremenim bolidima i onim iz 80ih godina. Mnogo više ćete morati da "radite" komandama da bi ove monstrume održali na stazi kako zbog snage motora tako i zbog dizajna bolida koji nije bio tako savršen kao recimo danas. Codemaster-u je odlično modelirao ponašanje istorijskih formula i to igri daje



Platforma:
PC, PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
Codemasters Birmingham

Izdavač:
Codemasters

Web:

<http://www.formula1-game.com/us/home>

Cena:
49€

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7, 8

CPU: Intel Core i7/AMD Bulldozer

RAM: 4GB

HDD: 15GB

Grafika: Nvidia GeForce 8800 GT ili bolja



posebnu čar. Pored klasičnih bolida tu su i nekadašnje epske staze koje više nemožete videti da li zato su izbačene iz šampionata ili što su modifikovane. Najveći problem Classic moda leži u malom broju timova. Codemaster nije mogao da dobije licencu za veliki broj vozila pa vam je tako na raspolaganju Williams, Lotus, Ferari ali ne i McLaren što je stvarno šteta. Ova falinka je najizraženija u trkama kada se oko vas nalaze dva do tri različita bolida umesto 20-tak različitih formula. Takođe ukoliko želite možete voziti današnje bolide po nekim od klasičnih staza. Još jedan zanimljiv detalj se odnosi na grafiku pa prikaz trke iz 80ih godina ima žućastu notu dok su trke iz 90ih blago plave.

Classic mod vam omogućava da provozate stare formule 1

Ako ste vatreni zaljubljenik u Formula 1 cirkus i smatrate da vas neće zadovoljiti ništa manje nego kompletan trka Codemaster je napokon uveo opciju snimanja pozicije u bilo kom trenutku. To znači da ne morate iz cuga odvoziti 50 i nešto krugova već to možete raditi kada i kako vama odgovara. Za sve ostale tu je skraćeni Season Challenge gde vozite 5 krugova na 10 različitih staza. F1 2013 funkcioše lepo kao arkada ali tek kao simulacija pokazuje svoje pravo lice. Ako vozite par krugova gume i gorivo vam nisu preterano bitan faktor ali ukoliko vozite punu trku to su stvari koji će odlučivati pobjednika baš kao i u pravoj Formuli 1.

Upravljanje klasičnim bolidima se drastično razlikuje od vožnje modernih formula

Već smo rekli da je grafika prošle godine dospjela svoj maksimum. Codemaster tvrdi da je dodatno unapredio vizuelni aspekt igre ali nismo primetili previše razlike u odnosu na prošlu godinu osim povećanog broj "lens flare". Zvuk je za svaku pohvalu i ukoliko kući imate neki kvalitetan sistem na trenutke će vam se činiti da se nalazite u bolidu. Posebna pažnja je posvećena upravljanju bez volana pa je

sada mnogo lakše kontrolisati vozila koristeći joypad. Sama simulacija je vrlo detaljna sa nekoliko različitih nivoa pomoći za početnike ili one koji ne vole preteranu realnost.

Simulacija je dovedena do savršenstva što se vidi tek kada vozite punu trku

F1 2013 se ne razlikuje nešto preterano od prošlogodišnje verzije. Grafika i zvuk su malo napredovali, stepen simulacije je podignut za još jedan stepen ali suštinske razlike nema. Ono što je pravi dragulj je upravo Clasic Mod koji vam omogućava da probate neke od najslavnijih bolida iz 80tih i 90tih godina prošlog veka. Sigurni smo da će Codemaster u sledećoj iteraciji nastaviti sa dodavanjem novih timova i njihovih bolida. Upravo zbog ovog moda i klasičnih staza koje on nudi vredi nabaviti F1 2013.



Autor: Nikola Savić

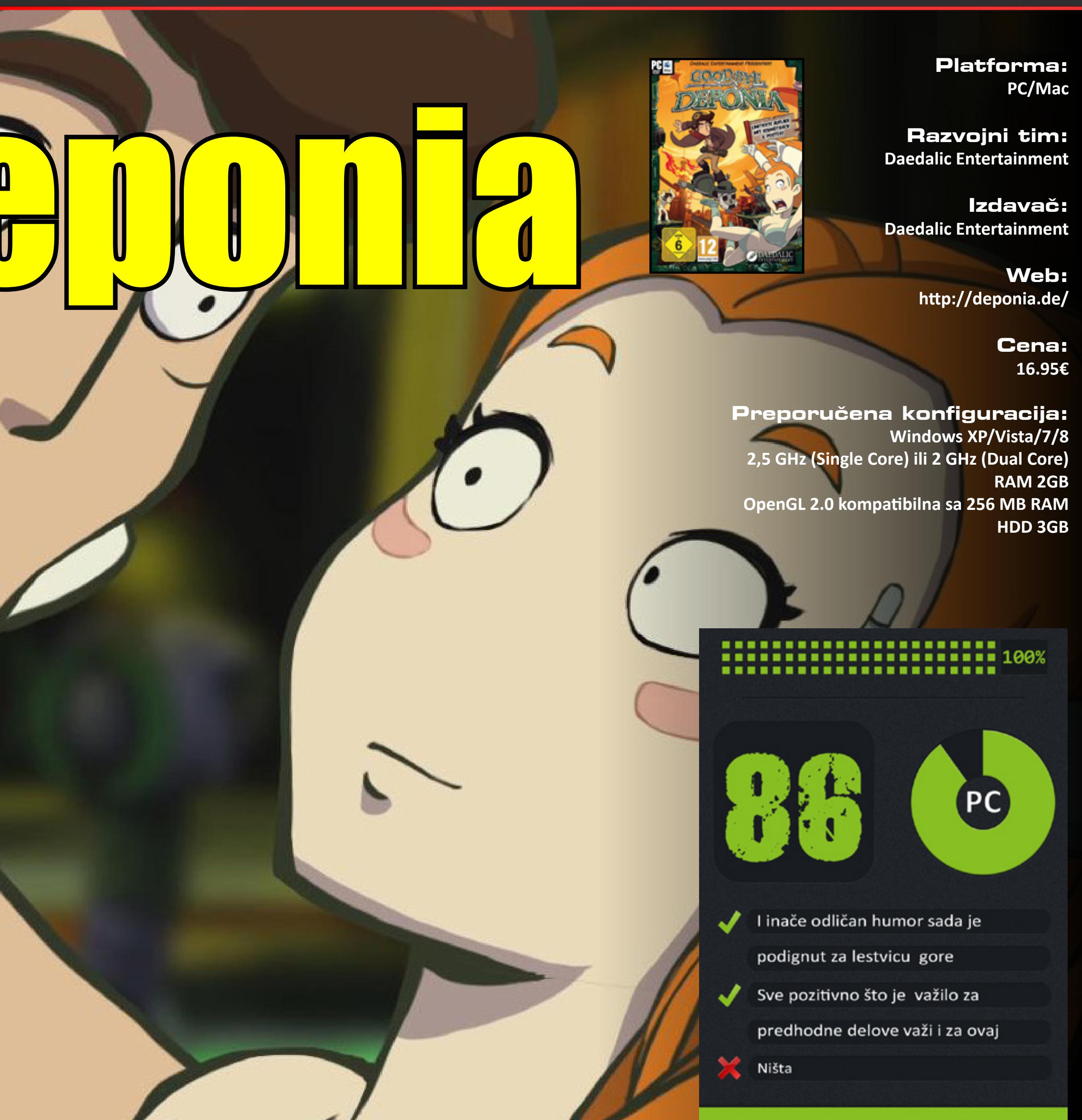
Goodbye Deponia

Poslednje druženje sa Rufusom

Ako ste ljubitelji point&click avantura, a nekim čudnim spletom okolnosti niste igrali prethodne naslove iz ove trilogije, savetujemo vam da odmah prestanete sa čitanjem ovog teksta i pravac u nabavku prva dva dela. Igra je biser evropske scene avantura i prava je šteta propustiti je. Vrhunski humor, dopadljivi i uvrnuti likovi, šarena i živopisna grafika te odlična glasovna podloga, samo su neke od karakteristika koje krase originalu igru i sa zadovoljstvom možemo da konstatujemo da je situacija ostala nepromenjena i u završnom delu.

Završni deo trilogije.

Priča se nastavlja tamo gde je i stala, Rufus i ekipa su na pragu spašavanja Deponije, ali Rufus kakvog znamo naravno ne bi bio Rufus da se ne napravi pametan i tako od gotovog napravi veresiju. Tako da družina neplanirano skreće sa svog kursa i staje pred novim neprilikama i preprekama u njihovom pokušaju spašavanja sveta. Tokom igranja dobićemo konačne odgovore na mnoga pitanja koja su se nam se direktno ili indirektno motala po glavi, čak ćemo saznati i nešto što možda neki nisu očekivali da će biti akcentovano u igri. Novi likovi (a ima ih puno) sa kojima se



susrećemo u igri su i dalje održali sjajan kvalitet dizajniranja šašavih likova iz ovog sveta, a isto važi i za nove lokacije koje posećujemo. Mehanika igranja ostala je potpuno ista, s tim što se da primetiti da je malo veći akcenat bačen na mini-igre kojih nije bilo toliko u prethodnim delovima. Zagonetke su, rekli bi smo, uvrnutije ali i očiglednije nego u prethodnim delovima, moguće da je razlog tome činjenica da se igrač vremenom navikne na ludorije koje se mogu očekivati pa mu naizgled lucidne stvari postanu sasvim logične u svetu ove igre. Primetne su i neke male ali zanimljive novine u gejempleju koje nećemo ovde otkrivati da vam ne bi pokvarili igračko iskustvo. Savršeni humor koji je krasio prethodne delove ovde je čak podignut i za lestvicu više, i često ćete uhvatiti sebe kako se smejete glasno.

Kao i u prethodnim delovima, čak i ako znate da je nešto pogrešno, isprobaćete sve moguće načine interakcije sa predmetima i sve moguće opcije u dijalozima samo da bi ste se smejali dovitljivim opaskama Rufusa i družine. A dijaloga ima jako puno, verovatno najviše u celom serijalu, sa svim i svakim se možete rasprčavati o svemu bitnom i nebitnom, a tu je i veliki broj međuscena, takođe punih razgovora. Osim sa razvoj priče i zasmejavanje, u dijalozima ćete nalaziti i bitne hintove koji će vam pomoći u rešavanju određenih zagonetki, tako da je bitno obratiti pažnju.

Biser evropske škole avantura.

Nema se još šta puno reći o ovoj igri, a da već nije rečeno o prethodnim delovima. Jednostavno vrhunski naslov koji obiluje kvalitetom na svim poljima, tako da ćemo ovaj kratki opis završiti kako smo i počeli - ako kojim slučajem niste igrali Deponiju, ispravite tu grešku odmah, a ako jeste onda sve što ste videli u prethodnim delovima ovde očekujte u još boljoj izvedbi, dovedenoj do savršenstva.



Platforma:

PC

Razvojni tim:

Lucas Pope

Izdavač:

3909 LLC

Web:

<http://papersplea.se/>

Cena:

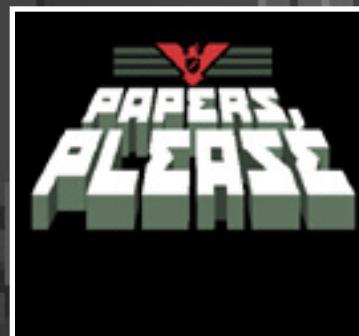
8,99€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows XP

CPU: 1,5 GHz Core2Duo

RAM: 2GB

HDD: 100MB
Grafika: OpenGL 1,4

100%

87

- ✓ Birokratija i svakodnevni posao kakvi najčešće jesu
- ✓ Moralne dileme, potreba za brzom odlukom
- ✓ Vrhunska naracija i tempo kojim teče priča
- ✓ Šačica humora sjajno razbija inače depresivnu atmosferu
- ✓ Retro grafika savršeno uklapljena u distopiju 1982. godine
- ✗ Šalterski posao nije za svakoga

PAPERS, PLEASE

ARSTOTZKA
Entry Permit

Conditional entry to the sovereign nation of Arstotzka is hereby granted to

RACHEL GOLDBERG

bearing passport number

39PHB-F1M9H

Please TRANSIT

Duration 2 DAYS

Enter by 1982.12.17

Ministry of Admission

DRAG DOCUMENTS HERE

ENTRY VISA

UNITED FEDERATION

Goldberg, Rachel

DOB: 1942.09.15
SEX: F
ISS: Korista City
EXP: 1984.08.06

39PHB-F1M9H

3/3

Autor: Luka Zlatić

PAPERS, PLEASE

Glory to Arstotzka!

18. septembar 1982.

Jesen je rano stigla ove godine. Prsti mi se mrznu dok ovo pišem, ali me greju vesti da je rat sa Kolečijom završen. Možda će uskoro biti posla. Možda će uskoro sunce ogrejati celu moju porodicu. Verujem u Arstotzku.

3. oktobar 1982.

Prijavio sam se za posao graničnog inspektora u Istočnom Grestinu. Moraćemo da se preselimo, ali sigurno će sve ostalo biti bolje. Šanse nisu velike, ali znam da me moja država neće napustiti.

28. oktobar 1982.

Rezultati lutrije zapošljavanja su objavljeni. Od danas sam granični inspektor. Dobijamo novi stan, selimo se i posle kraće obuke od prvog dana radim na granici. Ne želim da previše iskazujem svoj ponos, ali konačno sam prava glava porodice. Slavna je Arstotzka.

22. novembar 1982.

Sutra ujutru se otvara granični prelaz. Ne mogu da spavam od uzbudjenja. Veseli me ljudi koji će se vratiti kući, kao i oni koji će dolaziti u posete, ili da rade. Malo me brinu Kolečijanci koji nisu zadovoljni što je šest godina rata završeno. Sve će biti u redu.

23. novembar 1982

Prvi radni dan. U moju malu ali udobnu inspektorsku kućicu je ušlo trinaest ljudi. Morao sam da odbijem sve one koji

nisu građani Arstotzke, ali su i odbijeni bili ljubazni. Istina, neki čovek je ušao, rekao "Otvaranje ovog prelaza je greška!" i izašao napolje. Prijavio sam ga stražarima. Svetla je Arstotzka.

24. novembar 1982.

Još mi bubenji u ušima. Posle samo sat vremena rada, neki terorista je pokušao da preskoči ogradu. Stražari su ga ustrelili, ali ne pre nego što je bacio bombu. Priča se da je i jedan stražar poginuo. Prljavi Kolečjanci. Slavna je Arstotzka!

25. novembar 1982.

Posle jučerašnjeg incidenta, uvedena su nova, stroža pravila na granici. Odbijeni posetnici sada malo više gundaju, ali je i normalno da su svi pomalo napeti. Dan je prošao mirno, verujem da će i ubuduće biti tako.

30. novembar 1982.

Neko vreme nisam upisivao ništa u dnevnik. Svakoga dana se menjaju pravila za ulazak i potrebno mi je malo više vremena da se uhodam. Napravio sam i par početničkih grešaka, ali ništa što bi se odrazilo na moju platu. Blaga je Arstotzka.

3. decembar 1982.

Posao je težak, ali interesantan. Neki čudak sa ručno crtanim pasošem je već četvrti put pokušao da uđe u zemlju. Nadam se da će pokušati ponovo, on je pravo osveženje među sivim ljudima koji se smenjuju iz jednoličnog reda. Priznajem, bila je tu i jedna žena sa muškim pasošem, čiji je kasniji pregled pokazao da ipak ima penis. Da li sam onda u pravu kada kažem da je to bila žena?

4. decembar 1982.

Žorž nije došao danas... Ove nedelje čak ni jedna dama sumnjivog morala nije došla da nudi svoje usluge, mada se čuju glasine da noćni klubovi po Istočnom Grestinu postaju izuzetno popularni. Srećom, naš stan je u mirnom i prijatnom kraju. Hvala Arstotzki.

10. decembar 1982.

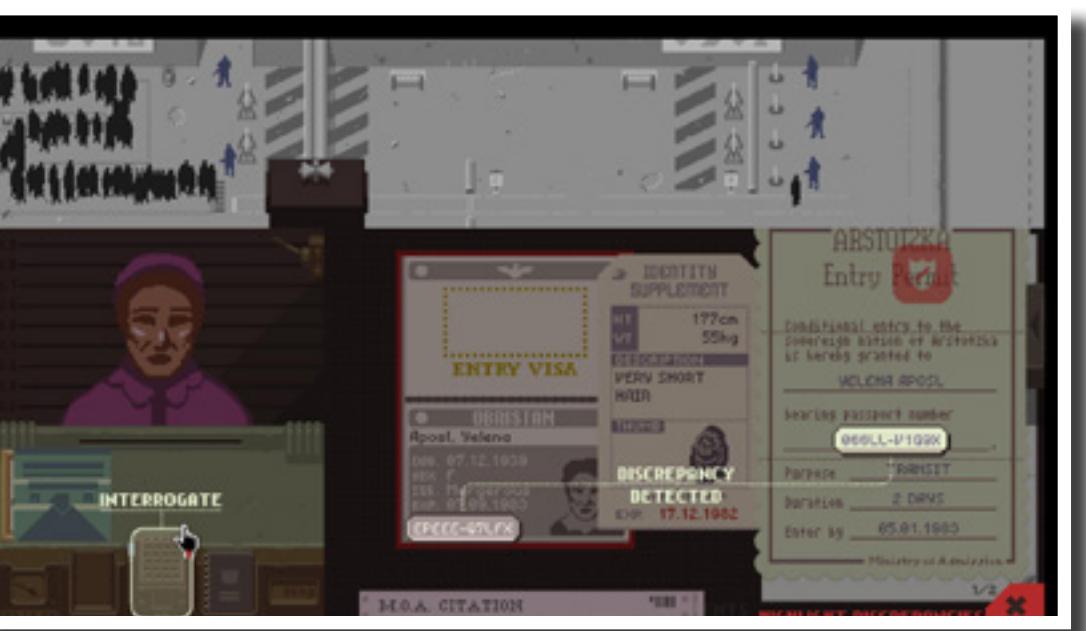
Ne znam da li da pišem sve ovo, ali dešavanja postaju sve lošija. Imali smo još jedan napad. Granični proces je prekomplikovan i između silnih formulara mislim da ni putnici više ne znaju kako da uđu, niti ja znam kako da se snađem. Posle svih tužnih priča onih koji su odbijeni nisam baš siguran da su sva pravila dobra... Ali, mora da jesu. Mudra je Arstotzka.

14. decembar 1982.

Kolege stražari mi daju par novčića svaki put kada privedu nekoga na informativni razgovor. Na trenutak sam pomislio da im obezbedim više ljudi za razgovor, ali sam se brzo otorgao od takvih misli. Situaciji ne pomažu ni neki fanatici koji se dopisuju šifrovanim porukama koristeći moju kućicu za to. Da li da ih prijavim?

15. decembar 1982.

Odlučio sam se da prijavim fanaticke koji su mi sada pretili što njihovog agenta nisam propustio u Arstotzku. Nije imao papire, na kraju krajeva. Sutra posle posla idem na informativni razgovor, pa ću napisati šta se desilo. Slavna je Arstotzka.



80

95%
PC

✓ Dobra zabava, dobra akcija
✓ Simpatičan sistem izvođenja
✗ Preteško za početnike
✗ Nekada isforsirane "glavolomke"

Platforma:
PC

Razvojni tim:
BetaDwarf

Izdavač:
BetaDwarf

Web:
www.forcedthegame.com

Cena:
12 evra

Preporučena konfiguracija:

OS: Win7, Win8
CPU: QuadCore 2.0 GHz +
RAM: 4GB RAM
GPU: NVIDIA GeForce 8800 GTS ili bolja
HDD: 5GB



FORCED

Danski akcioni

Autor: Bogdan Diklić

Sa BetaDwarf studiom smo se prvi put susreli tokom GamesComa u avgustu, kada smo imali prilike da probamo beta verziju njihove igre Forced, koja nam se već tada dopala. Međutim, momci iz Danske nisu prikazali previše toga, pa se nija mogla ni lako oceniti. U međuvremenu, zainteresovani za priču BetaDwarf-a, objavili smo i intervju sa ovim simpatičnim timom, što ste mogli da čitate u jednom od prethodnih izdanja magazina. Sada smo konačno u prilici da odradimo kompletan review ove igre. Forced je, shvatićete to čim pokrenete igru, izometrijska akcija, hack 'n' slash if you will, sa prostom pričom – vi ste gladijator koji je odabran za borbu u najokrutnijem okruženju ikada, a sve zarad svog spasenja odnosno obezbeđivanja slobode. Da biste to ostvarili morate da prebijete i pobijete više nego dovoljan broj protivnika različitih oblika, veličina i snage. Međutim, niste sami – Balfus je vaš duhovni vođa i mentor koji će sve vreme biti uz vas i pomagati vam na tu i tamo unikatan i do sad u igrama neviđen način.

Forced team razvijao je igru 3 godine, u prvom periodu u napuštenoj prostoriji univerziteta...

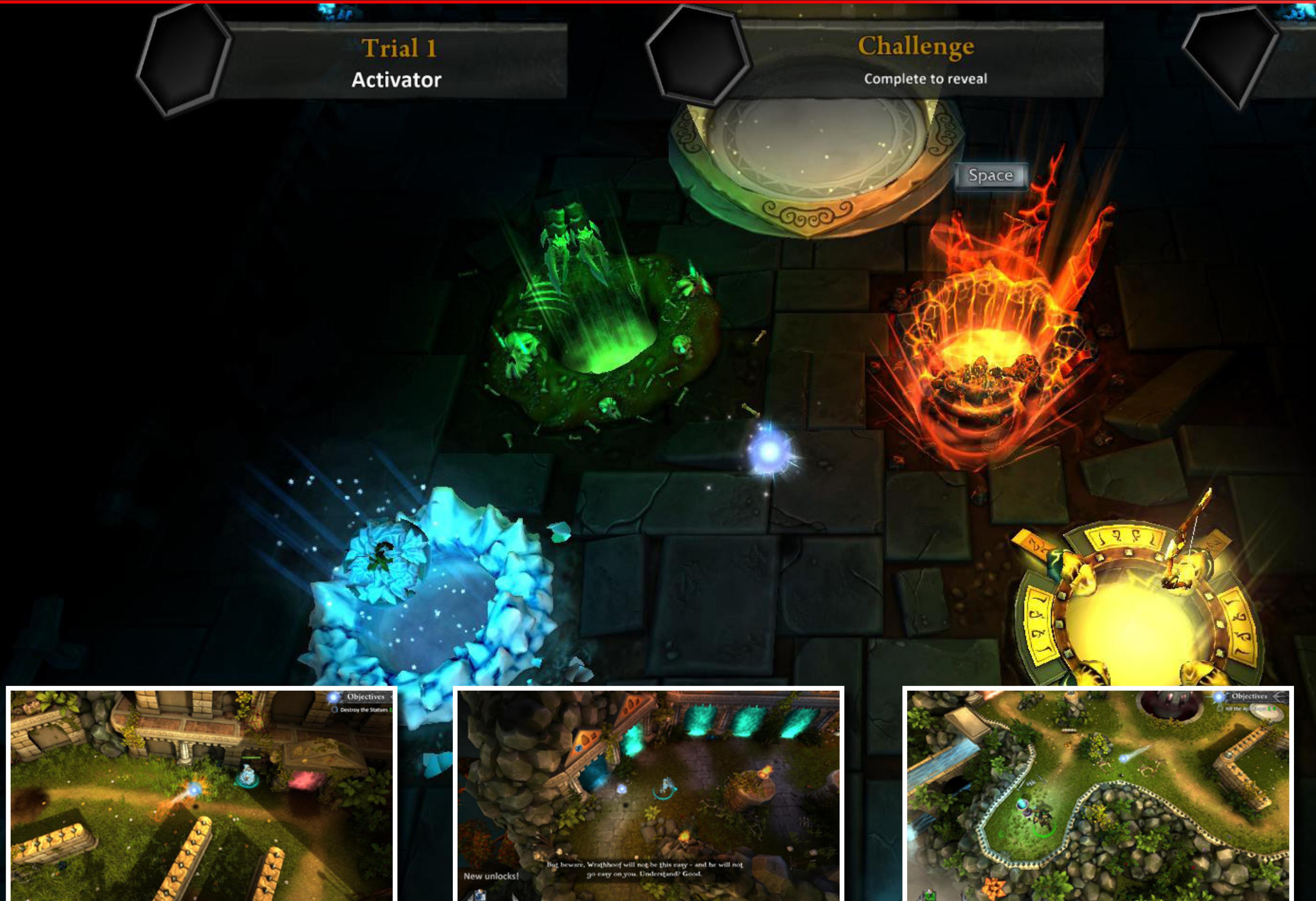
Dostupne su vam četiri klase odnosno tipa likova koje birate u skladu sa oružjem za koje se odlučite – ledeni štit (kojim možete i da udarate), vatreni čekić, luk i strela (sa raznim



Objectives

mogućnostima) i bodeži. Uspešnim okončavanjem misija i zadatka dobijate kristale čijim sakupljanjem otključavate nove mogućnosti i mesta na koja te nove udarce i magije uopšte možete i da postavite. Svako od oružja sa sobom nosi i određeni broj unikatnih dodataka koji se dele na aktivne i pasivne. Ono po čemu se Forced razlikuje u odnosu na druge igre je sistem "obeležja" odnosno "ranjavanja" protivnika. Naime, svaka kreatura poseduje svoj specifičan broj "žigova" koji u suštini predstavljaju broj udaraca koje ste protivniku naneli. Što je taj broj veći, to će više štete na tom protivniku učiniti bilo koja od vaših magija. Magije, baš kao i u drugim igrama, imaju svoj cooldown a ujedno ih ne možete koristiti više od određenog broja u isto vreme. Sa druge strane, Balfus, vaš veri pratilac, takođe poseduje bitnu ulogu u svakom od nivoa. Samo putem njega možete kontrolisati rune i aktivirati artefakte, a oni će vas lečiti, dati vam povećanu brzinu, oštetiti protivnika i mnogo toga drugog.

Kampanja za jednog igrača podrazumeva baš to – kampanju, u kojoj pratite priču ove igre, koja nije baš neka, da se odmah razumemo, kao i mod preživljavanja u kojem je pogađate šta potrebno uraditi. Zanimljivo je da čak i ukoliko ste u singleplayer modu, svoje rezultate možete uporediti sa rezultatima drugih igrača Forceda širom planete. Naravno, na kraju svake od odaja ili nivoa, čeka vas borba sa "glavonjom". Što se tiče samih odmeravanja snage, svako od oružja zaista pravi različit gameplay ugodaj, ali se u suštini mehanika svodi na jednostavnu – procenite koja je slaba tačka protivnika i potom je "iscedite" do maksimuma, obezbeđujući pobedu na taj način. Jedino što ovde pomalo smeta jeste forsiranje logičkih elemenata sa vremena na vreme, koji se katkad pojavljuju u sred borbe sa više protivnika. Dizajneri su možda želeli da na taj način obezbede ne samo unikatni gameplay već i nešto težu igru koju nije lako savladati, ali su pomalo preterali pa zapravo doprineli frustraciji igrača koji je napadnut sa svih strana u isto vreme mora da upravlja Balfusom i pali/gasi prekidače ili traži put iz labyrintha.



... odakle su ih izbacili pa su se preselili u najjeftiniju kuću u Danskoj

Naravno, glavni adut BetaDwarfa jeste igra za više igrača u kooperativnom modu, kako lokalnom tako i multiplayer. Ovo je jasno već u glavnom meniju igre gde ćete primetiti stavku "Twitch stream", što znači da ukoliko želite, na veoma lak način možete da stimujete igru koju trenutno igrate sa još do tri vaša prijatelja. Bilo da je u pitanju lokalni ili online kooperativni mod, on je zaista interesantan i zahteva dobru koordinaciju i shvatanje uloge u timu svakog od učesnika, kako bi se neka od "tamnica" uspešno završila. Meri se naravno brzina završetka nivoa ali i ispunjavanje bonus zadataka, pa je želja za ponovnim igranjem istih nivoa zaista jako velika. Takođe, u kooperativnom modu upravljate samo jednim mentorom, Balfusom, ne sa četiri (ili koliko je već igrača u kooperativnom modu), što doprinosi razvoju specijalnih taktičkih opcija, pošto igrači moraju međusobno komunicirati kako bi Balfusa iskoristili na pravi način.

Grafika je prilično korektna, simpatična i sa idealnom kombinacijom šarenja i mračnih segmenta. Gluma tj. govor takođe su na zavidnom nivou, dok se oko muzičke podloge dizajneri i programeri definitivno nisu najviše potrudili. No, to zaista nije toliko bitno i ne utiče na opšti utisak tokom igranja. Među negativnim stranama možemo izneti i komentar na kameru koja je automatska i nekada se zaista ponaša čudno – ne prati lika pa on odlazi u "mrtve uglove", sama zumira kada to nije potrebno ili odlazi u široki kadar u žaru borbe.

No, pored svega toga, Forced je zaista dobra igra i odličan proizvod grupe programera koji su se "slučajno skupili" i putem Kickstartera za "samo" 65.000 evra finansirali ovaj projekat. Deluje kao naslov AAA klase i svideće vam se, ukoliko volite ovaj tip igara.



55 

90%

✓ Poboljšana grafika i zvučni efekti
 ✓ Priča
 ✗ Očajna animacija
 ✗ Loš dizajn nivoa
 ✗ Repetitivan gameplay

Platforma:
PC, Xbox 360, PS3

Razvojni tim:
VectroCell

Izdavač:
Ubisoft

Cena:
7.99€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows XP,Vista,7
 CPU: Core 2 Duo E6600 2.4GHz ; Athlon 64 X2 Dual Core 5600+
 RAM: 2GB
 HDD: 3GB
 Grafika: 512 MB DirectX® 9 / Radeon HD 3470 ; GeForce 8600GT



FLASHBACK

Loša kopija originala

Flashback je pravi primer da neke stvari ne treba ponovo praviti. Originalna igra je bila neverovatno popularna 90-tih godina kada se prvi put pojavila na tržištu. Razlog za to je bila napredna grafika, zanimljiv način izvođenja i priča koja do tada nije bila viđena u video igrama. Zbog svega toga ovaj klasik se i dan dani visoko kotira po listama najboljih igara.

Paul Cuisset je dizajnirao i original i remake

Upravo zato se dosta ljudi namrštilo na vest da se spremaju remake ove igre no određenu dozu poverenja je ulivala činjenica da je vođa projekta Paul Cuisset, čovek koji je dizajnirao originalnu igru. Nažalost zebnja je bila opravdana jer je pred nama razvodnjena kopija koja je prilagođena današnjoj bum-tras generaciji.

Kada se Flashback pojavio imao je jednu od najboljih priča i video igrama

Originalni Flashback je bio akciona platforma gde su se zagonetke smenjivale sa raznolikim neprijateljima. Ova nova verzija je smanjila prisustvo zagonetki na minimum. Ali ukoliko neko ne može da reši ni te najrudimentarnije zadatke tu je alat koji će vam obeležiti bitne stvari po nivou. Pošto je zagonetki malo akcenat je bačen na borbu pa je sada neprijatelja mnogo više. U staroj igri borba se sastojala

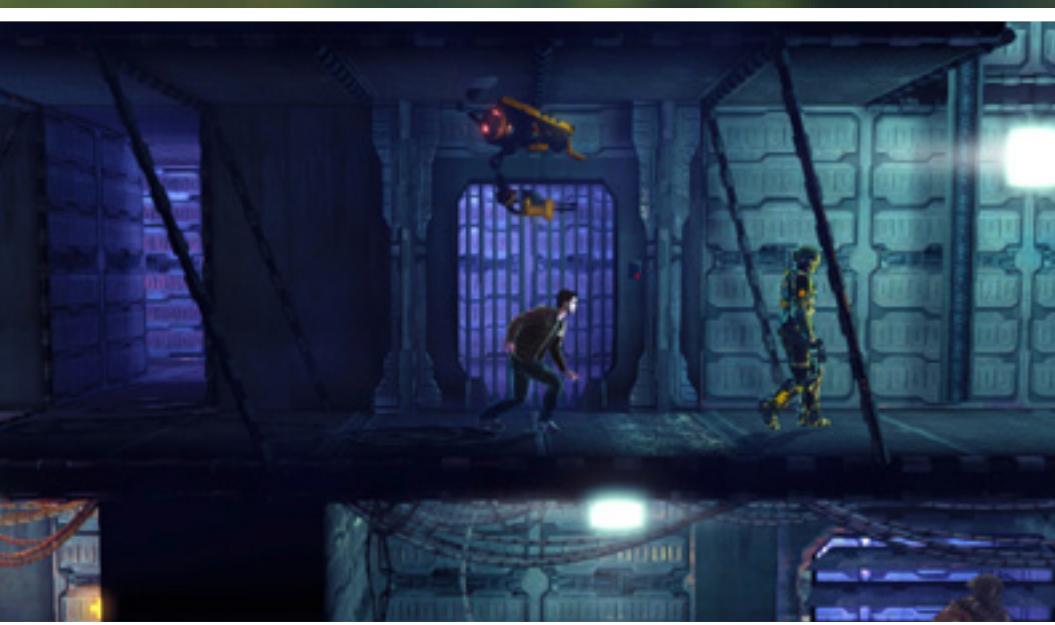
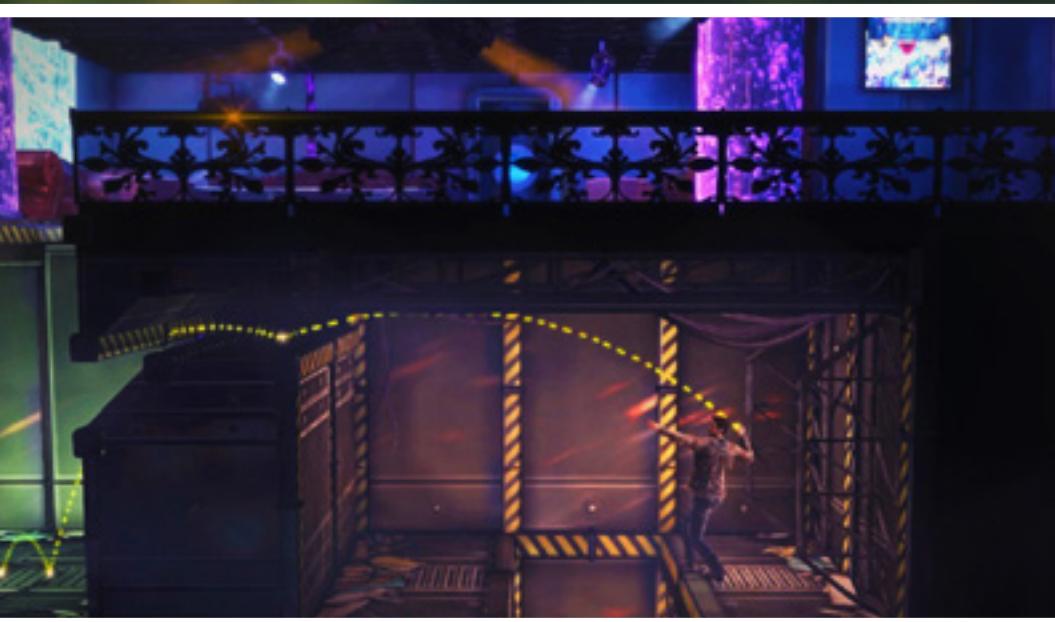
u pažljivom pozicioniranju i napadanju u pravom trenutku. Sada je akcenat na mnogobrojnosti pa je igra zabavna u početku ali brzo postaje repetitivna i dosadna. Tome doprinosi i loš dizajn nivoa, jedina stvar koja je relativno verno iskopirana sa starje verzije. Često ćete morati da se vraćate nazad ne bili aktivirali neki taster da bi vam se otvorila mogućnost za dalje napredovanje. Veliki broj neprijatelja sa mnogo pešačenja nije recept za pravljenje zabavnih igara.

Uz Flashback HD stiže i emulator sa originalnom igrom

Grafika je još veći problem. Zbog želje da zadrže taj retro izgled animacija su nejasne pa ćete imati problema da tačno procenite šta će sledeće vaš karakter da uradi, dali će spretno preskočiti provalju ili će ipak upasti a vas naterati da početne igranje od zadnjeg "save point-a". Sa druge strane dizajneri su uspeli da zadrže taj vizuelni šmek pa će vam se neke lokacije činiti kao da su preslikane iz Blade Runner-a ili Tron-a. Zvučna komponenta je mnogo bolja u modernoj verziji a efekti su odlični.

Sačuvan je vizuelni identitet originala

Neke igre jednostavno ne treba dirati. Sećanje je varljivo i uvek čini neke stvari lepšim nego što su bile. Najveći problem Flashback je što ovo nije "remake" već je u pitanju razvodnjena kopija. Ukoliko ste suviše mladi da se sećate kako je izgledala originalna igra uz Flashback stiže i emulator sa originalnom igrom pa možete da ih uporedite.





Platforma:
PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
Gaijin Entertainment

Izdavač:
Gaijin Entertainment

Web:
http://gaijin.ru/en/games/skydive_proximity_flight/

Cena:
7.99€



SKYDIVE PROXIMITY FLIGHT

Autor: Bojan Jovanović

Let koji zove se pad



Da li vam BASE jumping u Wingsuit odelu zvuči kao sjajna zabava? Da li možda i pored toga niste spremni da se u realnosti izlažete svim rizicima koji bi došli uz ovo zadovoljstvo, pa vam onda ideja video igre sa datom "tematikom" zvuči kao dobar kompromis. To je od prilike izazov na koji je razvojni tim Gaijin Entertainment iz Rusije želeo da odgovori sa svojom igrom Skydive Proximity Flight. Sećate se verovatno vremena (ili možda ne?) kada su igre sa tematikom ekstremnih sportova bile kombinacija koja nije mogla loše da prođe. Ta dva su nekako prirodno išle zajedno. Međutim vremenom su se stvari promenile i da li zbog prezasićenja ili nečeg drugog, uglavnom igre ovog žanra danas svakako nisu ni blizu svoje slave iz najboljih dana u kojim je recimo na Metacritic-u najbolje rejтована PS2 igra svih vremena Tony Hawk's Pro Skater 3. Gaijin Entertainment je probao da sa svojom igrom Skydive Proximity Flight možda privuče deo ove publike ali čini nam se da su malo ipak „pucali u prazno“ ili jednostavno njihovi napori nisu bili dovoljno dobri.

Motion kontrole

Prva stvar koja će vam ostaviti utisak kada pokrenete Skydive Proximity Flight PS3 verziju koju smo mi testirali su kontrole koje su prepuštene sixaxis mogućnostima PS3 kontrolera. Dakle jedan of feature-a PS3 koji nikada nije zaživeo i koji je uvek posmatran kao gimmick (rekli bi smo sa razlogom), ovde je u prvom planu. Postoji opcija da promenite kontrole ali odluka developera šta bi trebalo da predstavlja default kontrolnu opciju svakako nije nebitna jer vam govori i o tome ne koji su način razvijali igru i čemu su prilagođavali

gameplay. Verujemo da bi igru mogli da kontrolišete i sa volanom, guitar hero gitaricom ili bilo kojim drugim tipom kontrolera, poenta je da ono što su ljudi koji su razvijali igru stavili da bude default opcija svako ima svoju težinu u tom smislu. Tako da u samom startu prvi utisak koji igra ostavlja, kontrole – nismo oduševljeni.

Igra se sastoji od kratkih gameplay sekcija od po par minuta u kojima skačete sa litice i navodite vašeg lika kroz u arkadnom stilu definisane krugove u vazduhu, pri tome izbegavajući planinske grebene. Cilj i nije baziran na tome da lika uspešno prizemljite što u igri i nije neki izazov, već da prođete kroz što veći broj gore pomenutih krugova. Likovi koji su vam na raspolaganju su zaista prilično generički, čak bi smo rekli da se radi o članovima razvojnog tima mada nas za to nemojte držati za reč. Tu je devojka u mačkastom odelu koja je nama bila izbor za lika prilikom igranja.

Osim ove osnovne premise, igra zaista ne nudi ništa više. To je sve što ćete u ovom naslovu pronaći i ako vam to ne zvuči dovoljno, onda ovo nije naslov za vas. Naš utisak je da

Osnova i ništa više

je konceptualno a i po izvođenju, ova igra je možda svoje mesto trebalo da potraži na iOS ili Android platformama a ne home konzolama. Igra inače izgleda prilično loše za PS3 standarde. Svrstali bi smo je negde na početak života trojke, tamo davne 2006, i to u donju klasu tadašnjih igara kojima se videlo da su „juče“ od PS2 naslova prešle u HD. Mužička podloga je takođe prilično generička i sastoji se od rock/metal tema koje po svom melodijskom kvalitetu jednostavno nisu pamtljive ili interesantne na bilo koji način. Developeri se nisu potrudili ni oko implementacije trofeja koji su nama u toku prvih pola sata igranja iskakali na sve strane, sve do momenta kada su obaveštenja postala iritantna.

Skydive Proximity Flight je u svakom smislu prosečno, pa ka ispod prosečno ostvarenje. Da se radi o igri od dva do tri dolara za mobilne platforme (na kojima bi motion kontrole imale više smisla) verovatno bi je preporučili kao time killer. Ovako kao full konzolni naslov, proverite samo ako baš nemate šta drugo.

www.skydivegame.com



Vršimo servisiranje i Flashovanje RGH / JTAG Xbox360 i PS3

Sređujemo RROD na Xbox 360

Čipujemo i softmodujemo Nintendo Wii

Čipujemo Nintendo GameCube

Flashujemo Sony PSP



KONZOLA.RS | XBOX 360 | WII | DS | PSP | PSP2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs

LOGITECH PRESS EVENT

Beograd, oktobar 2013

Imali smo priliku da prisustvujemo press događaju koji je Logitech organizovao u Beogradu u toku oktobra. Čelni ljudi ove kompanije za naš region su upriličili prijatno okupljanje na kome su nam prezentovali šta to novo u ponudi imo jedan od najpoznatijih proizvođača kompjuterskih periferija na svetu.

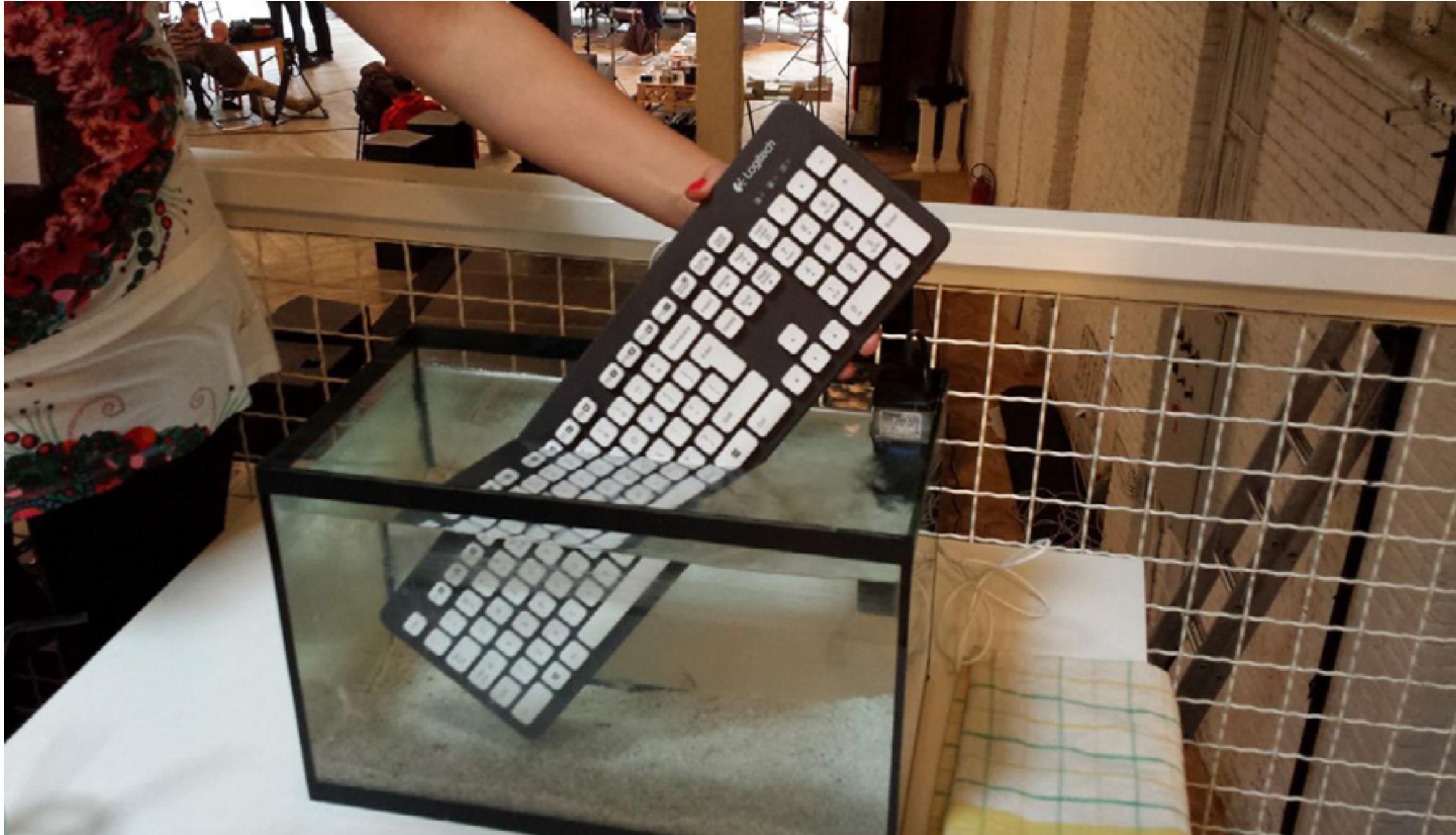
Ono što nas svakako najviše zanima su gejmerski proizvodi gde Logitech poslednjih par decenija gradi svoj dobar imidž. Videli smo par proizvoda iz njihove G serije. Ništa revolucionarno, uglavnom se radi o već viđenim gaming miševima, tastaturama i slušalicama sa po nekim pretežno kozmetičkim osveženjem, mada moramo da kažemo da je većina tih proizvoda već i bila prilično zadovoljavajućeg kvaliteta pa bi u ovom slučaju upotrebili onu rečenicu - if it ain't broke, don't fix it. Neki od novih Logitechovih proizvoda za ovu godinu su G700s Rechargeable Gaming Mouse (bežični gaming miš, da, bežični gaming miš), G500s Laser Gaming Mouse i G400s Optical Gaming Mouse (za poklonike jedne ili druge tehnologije), G602 Wireless Gaming Mouse, kao i par tastatura: G19s Gaming Keyboard, G510s Gaming Keyboard, G710 Plus Mechanical Gaming Keyboard. Kao što smo već napomenuli, uglavnom varijacije na temu već sličnih i dobrih Logitechovih proizvoda, a neke od njih smo već i opisivali u našem časopisu.

Kompanija osim periferija za desktop računare svoju poziciju na tržištu sve više usmerava i ka dnevnoj sobi i uređajima



koji se u njoj nalaze. Videli smo njihovo rešenje za tastaturu sa ugrađenim touchpad-om koja bi trebalo da olakša korišćenje uređaja koji su priključeni na televizor. Takođe smo videli i interesantnu perivu tastaturu sve sa demonstracijom koja je uključivala i potapanje u akvarijum sa ribicama (kojima logitech tastatura koja periodično "pada sa neba" izgleda i nije smetala, ili se mi bar nadamo da nije).

Svi znamo da Apple ne voli dugmiće. A Logitech ih kao jedan od većih proizvođača tastatura na svetu - obožava. Obični korisnici, rekli bi smo su negde između. Nije da im smeta fizička tastatura tu i tamo. Imajući sve ovo u vidu, sasvim je i logična velika količina i raznovrsnost Logitech-ovih dodataka za iPad. Videli smo ih u obe veličine, za iPad i iPad mini, kao i u raznim oblicima. Logitech ume da napravi i uređaj iz visoke serije pa su određeni modeli ovih tastatura koje se magetima "nalepljuju" na iPad zaista vrlo kvalitetni i izrađeni od materijala koji se uklapaju sa filozofijom Apple proizvoda. Da li volite da vaš "novi" uređaj ima Apple logo sa jedne i



Logitech sa druge strane je već drugo pitanje. Uglavnom uz ove Logitechove dodatke iPad se zaista dosta približi laptopu, koncept na koji je Logitech spreman da se kladi na to da će imati svoju publiku.

Sve u svemu moramo da pohvalimo ljude iz Logitecha na dobro organizovanom događaju i prezentovanju interesantnih proizvoda. Osim računara na kojima smo imali priliku da isprobamo njihove gaming tastature i miševe, upriličili su i turnir u još uvek aktuelnom Call of Duty: Black Ops II, nešto što nam je svakako bilo zanimljivije od korporativnog izlaganja sa rečima kao što su - inovacija i revolucija, frazama o budućnosti, našim potrebama, citatima Ajnštajna i slično. Na svu sreću ljudi iz Logitech-a su imali osećaj za to koliko bi ovo trebalo da traje, pa su na tačno kada je i bilo vreme za to, ostavili da se sa njihovim miševima i tastaturama napucavamo i beskonačno respawn-ujemo.



GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!

065/ 41 - 54 - 954

guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs